1989年2月24日発行（毎月2回第2・第4金曜日発行）第4巻第3号通巻69号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

第2・第4金曜日発行

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

ダントツ最新情報
ドラゴンクエストIV

保存版
がんばれペナントレース！データカード
とじ込み

最新ゲーム先取り研究
ロジャーラビット
ホームランナイター
ウルティマ—聖者への道—
激闘プロレス
御存知 弥次喜多珍道中



完全攻略
スーパー3大RPG（ロールプレイングゲーム）
ウィザードリィII 1〜3F完全マップ公開
ハイドライド3 アイテム＆マジック完全データガイド付
ファミコンジャンプ エリア2のキャラ公開

320YEN
2月24日号 VOL.3

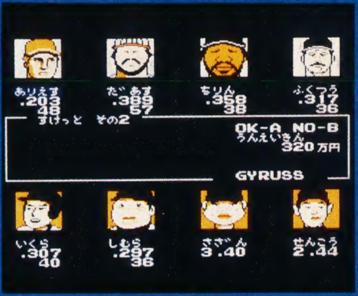

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
FAMICOM FAMILY
京都花の密室殺人事件
原作 山村美紗
華道界の名門『京本流』の実力者『松野愛子』が、
生け花の展示会場で殺された。
死因は口紅に塗られた青酸だった。
君とキャサリンが、一緒に事件を追っていくうちに、
今度は完全な密室の中で『愛子』の次の実力者『珠美』が殺された。
そして、捜査もはかどらない中、ついに第3の殺人が…。
華道大会を目前に、古都京都を舞台に次々と起こる殺人事件。
犯人を、そして密室のトリックを
君は解き明かせるか…!?
常に斬新なトリックでファンを魅了する
山村美紗原作による、
京都を舞台にした本格的アドベンチャー
ミステリーゲーム。
次はお前だ
●捜査の進行度を時計表示、新採用のタイムチェック方式。
●好評のアイコンはシーンごとに使うものだけを表示。
その他、歯切れの良いストーリー展開、わかりやすい人物関係、十字キーで横スクロールする静止画面、個性豊かな20余名に及ぶ登場人物、演出効果抜群のサスペンスの世界は、このシリーズならではです。
2月11日発売
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
価格5,900円
製造・発売 株式会社ディスコ
爆笑！人生劇場
人生ゲームがここまで進化した！
3月上旬発売
知力、体力、ツキが進行とともに変わっていく。
人によってはどんでん返しも…。さあ、何が起こるかわからないぞ！
1～4人まで同時プレイ 少年・少女編からはじまり、最後には定年退職、引退後の第2の人生の太陽編まで、自分の人生をシュミレーションしてしまう 仲間とワイワイ騒いで楽しむのに最高のゲームだ！
価格5,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。© TAITO CORP. 1989
タイトーファミコン情報局 東京03(239)4000 高松0878(33)6340
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 株式会社タイトー



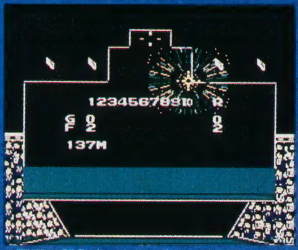
任天堂 ファミリー コンピュータ™ 用カセット
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
第1回 株式セミナー開催
■主催 イマジニア株式会社
めざせ70億円
今度ばかりは真剣勝負!
松本亭の株式必勝学
IMA-K2
ファミコン・ソフト 好評第2弾
PART II
講師 松本亭
株式必勝学II
特別ゲスト
究極の財テクゲーム
●東証1・2部の全150銘柄
●完全株価シミュレーション
●3タイプの投資信託、充実の金融商品
などなど作戦がもりだくさん!


KONAMI
FROM U.S.A.
NEW YORK
ファミリー コンピュータ用カセット
超集積野球ソフト
© KONAMI 1989
がんばれペナントレース!
TM

外人は戦力になる。けど、金がかかる。どうしよう。悩みまで本格的だから困っちゃう。



てっとりばやくチームの戦力強化をしたい時、まず外人の加入を考える。プロ野球のオーナーなら、定石というところだ。しかし、外人の契約金はメチャ高い。せっかく大金をはたいて獲得した選手が、活躍しなかったら元も子もない。このへんの、プロっぽい悩みも「がんペナ」はちゃーんとシミュレーション。試合に勝つごとに手に入る興業収入をどう活用するかで、チームの総合力は大きく変化する。●外人獲得●他チームの選手とトレード●年俸をあげてやれば、選手のヤル気と能力がアップ●多彩に遊べる5つのモード●ペナントモードでチームを育てて、エキサイティングモードで友達のチームと対戦●パスワードで友達のファミコンへ遠征試合●体型も能力も異なる3タイプの打者。オーバースロー、スリークォーターなど3タイプの投手。



※画面は開発中のものです。

●肩の強さ、足の速さに至るまで、それぞれに個性的な選手⬅ホームランやラッキーセブンには、各球場で楽しいデモ●超ファインプレイや守備位置シフトなど、守備能力も一流●審判の声を音声合成。「アウト」「セーフ」など15種類●12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●コナミのキャラクター多数友情出演。

なんでもありだ。「がんペナ」だ。

2月28日発売
15種類の
音声合成
5,900円

〈当選者のお知らせ〉
コナミのファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送って下さい。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日〆切)12月15日〆切分の当選者 ■ファミコンカセット 北海道 古舘健司くん(8) 東京都 関根覚くん(17)ほか8名の方々■テレホンカード 宮城県 大和田貴志くん(15) 青森県 牧野常人くん(14)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ最新情報　東京03(262)9110　ダイヤルは正確にね
その他の地区は【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000
【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399
【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606

コナミ株式会社
本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号

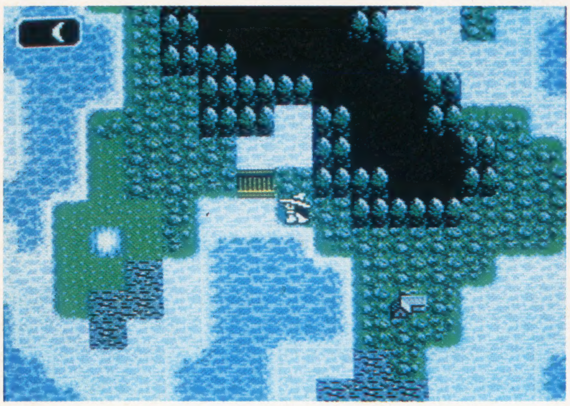
ファミリーコンピュータ™ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

第3号 もくじ

（1989年2月24日発行）

22



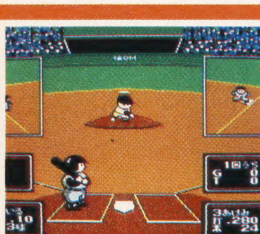
24

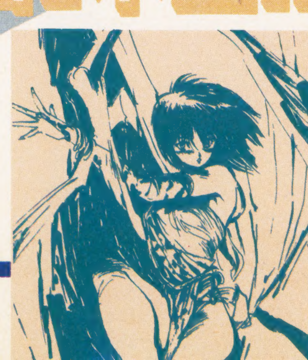




46

スーパー企画2本立!!

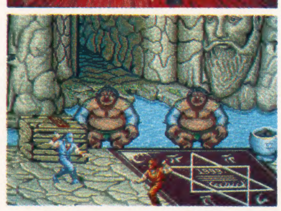


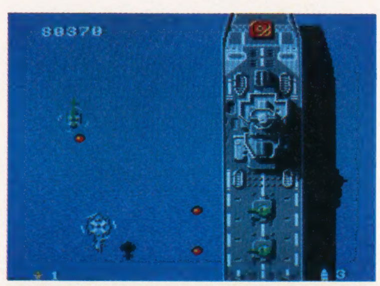



80

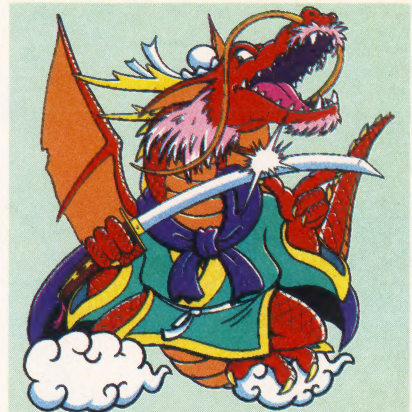

104


110


114


137


144



表紙イラスト／早川茂喜
表紙デザイン／関野邦章（12 to 12）
タイトル／高木和雄
製版／清水 治（大日本印刷）

《GAME INDEX》

おことわり●昭和天皇の崩御にともない、本号掲載の広告につきましては、一部広告主より掲載を自粛したい旨の申し入れがございましたが、雑誌制作進行上やむをえず掲載の運びとなったものがございます。ご了承ください。（広告部）

M・A・R・U・K・A・T・S・U

今号の新作カレンダー

FEBRUARY10

SUN (日)	MON (月)	TUE (火)	WED (水)	THU (木)	FRI (金)	SAT (土)
2/5	6	7	8	9	10 (勝)ファミコン VOL.3発売日 R 赤龍王	11 R 京都花の密室殺人事件
12	13	14	15	16 D ロジャーラビット	17 R ハイドライド3 闇からの訪問者 飛INGヒーロー ●ディスクライター書き換え パチンコGP	18
19	20 R スペースシャドー ハイパーショット基本セット	21 R ウィザードリィII リルガミンの遺産	22	23 (勝)ファミコン VOL.4発売日 D タマ&フレンズ 3丁目大冒険	24	25 R ファミコンジャンプ

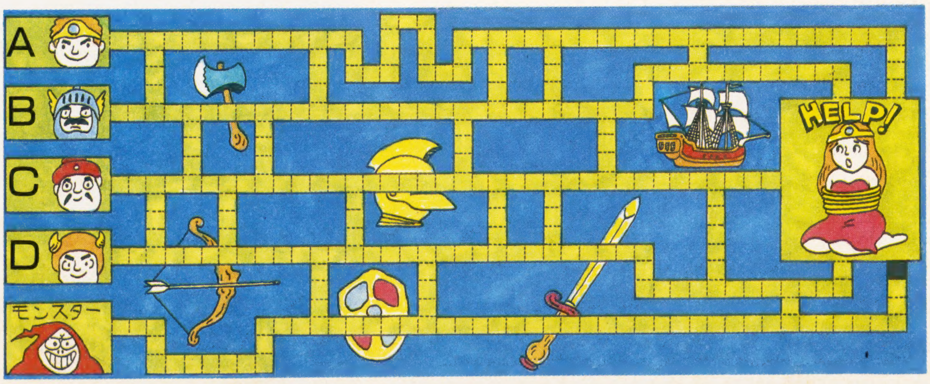
※Rマークはカセット、Dマークはディスク。

プレゼントクイズ ファイナルアンタジャーII

〜アミダくじ〜〜、アミダくじ〜〜、誰が残るか、アミダくぅじ〜〜!!

愛しのスクエア姫が、恐怖のアミダ城に囚われてしまった！　この城はアミダくじのように右にしか進めず、交差点では必ず曲がらなければならない。またひとマス進むのに１分かかってしまう。

いま、姫を救出するため、勇者が４人いっせいに旅立った。しかし同時に姫をズタズタにしようと、モンスターも行動を開始した!!　同時刻に同じコマにいる勇者は、必ず倒されてしまう。最後に姫を救出するのは誰？



クイズ作成・イラスト／草野公平

■プレゼントの応募方法は108ページを見てください。

ダー

FEBRUARY22

新作カレンダーで新作ソフトの発売日をチェックしたあとは、このカタログで内容と人気をチェック、買い物の参考にしよう。さらに、下のプレゼントクイズに答えれば、ソフトが当たるかもしれないよ。

ソフトプレゼント カタログ付

2/10FRI AVG/サン電子/カセット/¥5,500

赤龍王



本宮ひろ志の大河マンガがAVGになった。紀元前200年前後の中国を舞台に、英雄たちの熱い戦いが始まる。秦の始皇帝の圧政を打ち砕け。

今号P90

前評判ベスト15	前回	今回
	15	12

3名

2/11SAT AVG/タイトー/カセット/¥5,900

京都花の密室殺人事件



前作も好評だった、山村美紗原作のミステリーAVG。古都京都を舞台にして、次々に起こる殺人事件。密室トリックの謎を解き明かせ。

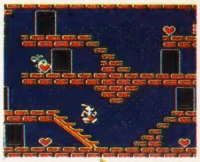
2号P36

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

2/16THU ACT/ケムコ/ディスク/¥3,500

ロジャーラビット



愛するジェシカを救うため、ロジャーのまきおこすドタバタACT。各ステージにあるハートを、すべて集めればラウンドクリアとなる。

今号P16

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

2/17FRI A・RPG/ナムコ/カセット/¥6,900

ハイドライド3 闇からの訪問者



名作RPGシリーズがついに完結する。各アイテムに重さがあるなど、斬新なシステムがいっぱい。なんと200階建ての塔もあるんだって。

今号P38

前評判ベスト15	前回	今回
	5	6

3名

2/17FRI ACT/EPIC・ソニーレコード/カセット/¥5,500

飛INGヒーロー



燃えさかるビルに突入し、必死の消火活動に挑め。燃えているビルの窓へのジャンプと、ビル内での消火作業という2部構成のACTゲーム。

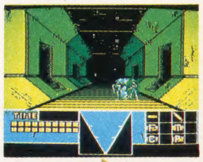
21号P126

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

5名

2/20MON ACT/バンダイ/カセット/¥9,800

スペースシャドー ハイパーショット基本セット



体感銃を実際に持って、TV画面に出現するエイリアンを撃ちまくる。逃げ遅れた仲間を救うため、3D迷路に潜入。体感銃は迫力十分だ。

18号P139

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

3名

2/21TUE RPG/アスキー/カセット/¥6,500

ウィザードリィII リルガミンの遺産



本格派RPGのシリーズ第2弾。前作よりも物語性が高い。竜の守る神秘の秘宝を探すため、全6層からなる3Dタイプの迷宮を冒険する。

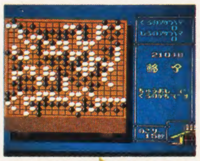
今号P32

前評判ベスト15	前回	今回
	1	3

5名

3/3FRI ETC/ナムコ/カセット/¥5,900

早打ちスーパー囲碁



上級者向けの本因坊戦、初心者用の級位を争う順位戦など、だれもが楽しめる囲碁ゲーム。また、対局では「仮打」もできるという本格派だ。

今号P139

前評判ベスト15	前回	今回
	—	—

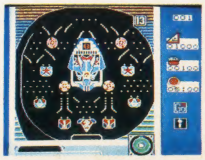
3名

ディスクライター書き換え開始

2/17FRI ETC/データイースト/¥500

パチンコGP

F1のグランプリレースのように、パチンコをしながら日本各地を巡る。釘を見ながらラッキー台を選び、セブン台・ヒコーキ台・一般台という3種のパチンコ台に挑戦。



徹底追跡取材

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち



噂のゲームがいよいよクッキリ、ハッキリ、見えてきた！ 衝撃の制作発表から1か月、㊖編集部が徹底追跡した『ドラゴンクエストⅣ』の全貌は、さらに驚くべき事実を含んでいたのだ!! 今回は、初公開の新事実を中心に、『ドラクエⅣ』のゲーム像をストーリー、グラフィックなどの多角的な視点からパーフェクトに分析。4メガの大容量で可能になったパワーアップぶりを、キミにも体感してほしい!

  イラスト／杉山真理

ストーリー

全5話、8人の主人公が登場

各ストーリーにそれぞれエンディングがある

〈ポイント〉 『Ⅳ』のマイキャラは8人。勇者を除く7人は、それぞれ1～4話の別々のシナリオで独立した冒険を体験し、その過程で“巨悪”の存在を知る。最後の第5話で初めて登場する勇者と共に8人のパーティを組み、“巨悪”と対決する。

『ドラクエⅣ』でもっとも気になるのは、全5話で構成されるストーリーだろう。1～5話の内容は下に紹介したとおりだが、より具体的に予測してみよう。『Ⅳ』の場合、第1話から第5話まで順番どおりにクリアしていくことになる。それぞれの話は独立していて、個別のエンディングがあるというから、5倍楽しめるソフトというわけだ。

しかも、全5話に共通する“巨悪”（つまり最後の敵）が存在するというから、『Ⅳ』のストーリー構成は実に壮大だ。ところで、“共通の敵”がいるということは、『Ⅳ』の全体マップは全5話に共通する1つの世界だということが予想される。1つのシナリオをクリアするごとに移動できる範囲が広がるか、もしくは、1～4話は1つのマップの別々の地域で戦い5話でその世界すべてが舞台になるかのどちらかのストーリーになっていると思われる。

5 勇者登場、全員で戦う最終話

そして第5話。ここで初めて勇者が登場する。『Ⅲ』同様、武器と呪文どちらの攻撃も可能な万能キャラクターである勇者が、1～4話で登場した他の7人の仲間を見つけだし、巨大な悪に挑戦する。いよいよ8人パーティによる最終話が始まるのだ。



1 戦士の冒険物語

第1話の主人公は、ある王国の戦士。王様にある事件の究明を依頼される。その事件に関係するのが主人公たちの“共通の敵”そして、それを追う勇者がいることも知る……。



➡

2 おてんば姫の物語

第2話はある国の姫と、彼女をガードする神官、じいや（魔法使い）が主人公。お城を飛び出して旅をする姫たちが、さまざまな事件をとおしてその根源である巨悪を知る。



➡

3 武器屋の商売物語

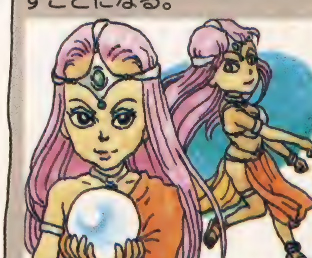
第3話はガラッとイメージが変わって、お金もうけのRPGという設定だ。しかし、この武器屋もまた、ある事件で巨悪に挑んでいる勇者の存在を知り、彼を探す旅に出る。



➡

4 ジプシー姉妹の物語

第4話は、魔法が得意なおどり娘、謎の力を秘めている占い師の姉妹が父の仇を探して旅に出る。彼女たちもまた勇者の存在を知って、彼を探すことになる。



周辺情報 1 オムニバス方式のRPGとは‥

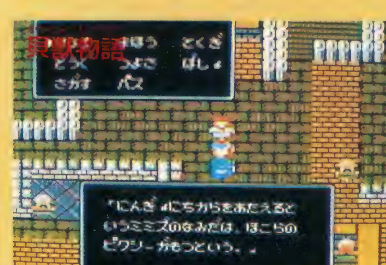
『ドラクエⅣ』のようなストーリー方式のファミコンRPGは他に類を見ないが、『貝獣物語』の序盤、バラバラになっている4人の主人公を別々にコントロールして4つのストーリを同時に進める方式が、近い例と言えるかもしれない。これに対してパソコンゲームには、たくさんの独立したシナリオに自由な順番で挑戦できる『ソーサリアン』や、大きな世界のなかにいくつもの冒険が詰め込まれた『Might & Magic』などがある。



⬆たくさんのシナリオの中から、レベルに応じた冒険を選択できる。



⬆小さな冒険を積み重ねるうちに、本当の目的が明らかになる。



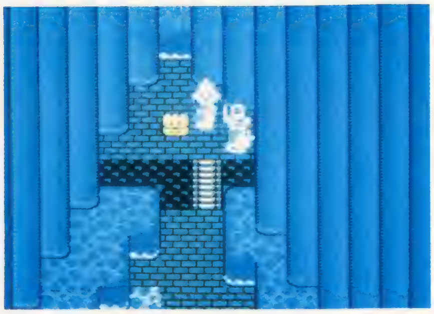
⬆4人がそろうまでは、それぞれのキャラが別々に行動する。4つの話が同時進行するのだ。

キャラクター

8人の個性的な主人公

8つの職業は『III』の主人公たちと共通する?

〈ポイント〉　勇者(勇者)、戦士(戦士)、姫(武闘家)、じいや(魔法使い)、神官(僧侶)、武器屋(商人)など、主人公のイメージは、かなり『III』とダブッて見えるが……。逆に、ジプシー姉妹の個性は謎に包まれていて、まったく新しいタイプのキャラのようだ。



⬆これが、滝の流れるダンジョンの入口。左右に柱のようにそびえるのが、流れ落ちる水なのだ。迫力あるね。

ほとんどの武器と防具を使いこなして魔法も使える、勇者。すべての武器と防具を装備できる、戦士。素手の攻撃が得意で、武闘家のような姫。攻撃呪文が得意な魔法使いのじいや。僧侶系の呪文が得意な神官。金もうけの才能がある武器屋。以上、8人中6人の主人公たちが、『III』で登場した主人公たちの性格を受けついでいるのだ。これは、これまでのドラクエファンにとって、『IV』をよりわかりやすいゲームにしていこうという制作者の意図なのかもしれない。とすれば、とても種類の多い呪文についても、前作からの流れを受けついで同じ名称、同じ系列分けになっている可能性も高い。

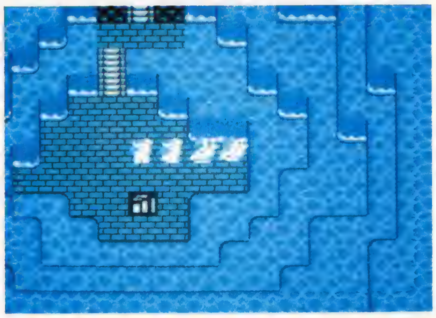
それに対して、まったく新しいキャラが、ジプシー姉妹だ。姉はいろいろな魔法が使えるらしいが、妹については特殊能力の持ち主ということしかわかっていない。ドラクエの新シリーズにふさわしい、新しいタイプの人物設定になっているのだろう。また、新シリーズということで、ロトや竜王などは『IV』には登場しないであろう。

グラフィック

奥行きのある立体グラフィック

滝のある洞くつ。町には高さの違う建物が……

〈ポイント〉　巨大な滝の流れるダンジョン、2階3階と高さの違う家が建ち並ぶ町、高い城壁のある城など、『IV』はグラフィックが大幅にグレードアップしている。平面的だった前3作に比べて、奥行き、立体構造を意識したグラフィックが『IV』の特長だ。



⬆滝のダンジョン内部は何層にも分かれている。この奥行きを感じさせるグラフィックが『IV』の特長。

4メガの大容量でグレードアップしたのは、ストーリーやキャラクターばかりではない。『IV』では、今まで以上にグラフィックにも力が入っている。これまでの『ドラクエ』は、マップを上から見たRPGの宿命として、どうしても平面的な画面構成になりがちだった。しかし、『IV』は違う！　城、町、洞くつなど、すべてのエリアが立体的な構造になっている。たとえば、今まで穴がポツンとあいていただけの洞くつが、『IV』では入口に大きな滝が流れていたり、内部が何層にも分かれていたりする。町の建物も2階、3階建てとバラエティに富み、壁だけで立体感を出していた前3作より、はるかにすぐれた仕上がりになった。

そして、『IV』のグラフィック強化のすごい点は、単に画面の美しさを追求したものではないということだ。後で紹介する“立て札”のなかには、町の建物の3階まで登らないと見えないものもあるんだ。グラフィックのパワーアップがゲーム内容のパワーアップに結びついているというわけ。こうした仕掛けはまだまだ他にもありそうだ。

周辺情報 2　4Mあればなにができる?

はたして4Mという容量があれば、どれほどのゲームができるのだろうか。過去に発売された4Mソフトに『ナムコクラシック』がある。このゲームの特長は、状況に応じてキャディが的確なアドバイスをしてくれるところだが、データを豊富に持たなければ、こういうマネはできない。また、セガ・マークIII用のソフト『ファンタシースター』も4Mソフトだが、このソフトの特長は、敵キャラがリアルなアニメーションで動くこと。4Mあれば、グラフィックデータも多くなり、それだけ凝った演出ができるのだ。さらに、PCエンジン用の『スペースハリアー』も4Mなのだが、4Mあれば、アーケード版にかなり近いモノができるということがわかる。ゲームの性質やハードの違いがあるので、『ドラクエ』シリーズと直接比較することはできないけれど、4Mのすごさはわかってもらえると思う。



⬅キャディのアドバイスの豊富さは、大容量ならでは。



⬆エンジンの性能もさることながら、容量が不足していたら、ここまでの完成度は望めない。



➡敵キャラのなめらかなアニメーション。絵のデータが多くないと、こうはいかない。

マップ

未知の新ワールドが舞台

新シリーズになった『ドラクエ』の世界

〈ポイント〉　前3作の"ロトの伝説"にまつわるストーリーとは完全に異なる世界が舞台となる。あの懐しい"アレフガルド"の地名は、『Ⅳ』で姿を消すのか……？

"ロトの伝説" を中心に展開した旧シリーズは、『Ⅲ』で完結。『Ⅳ』からは新シリーズに突入するのだ。当然、その舞台となる世界も新しくなることが予想される。その広さは４メガの大容量から予測すると、『Ⅲ』の2倍、3倍なんてこともありえる。そして、その広大なマップを動き回るための船、鳥に続く第3の交通手段がきっとあるんじゃないだろうか？



⬆ある町の２階部分。建物が平面でなく、立体で表現されているのがわかってもらえるだろうか。

情報集め

初登場！ 謎の立て札

人から聞く情報だけでは終らない謎解き部分

〈ポイント〉　町の周辺、お城の入口などに立て札が立てられている。重要な何かが書かれ、それを読むことができるのだ。新しいタイプの情報集めが『Ⅳ』では登場！

ドラクエの基本は、とにかく人から話を聞いて情報を集めること。この基本は『Ⅳ』でも変わらないはずだ。しかし、その情報集めも人から聞くだけでは十分ではない。今回は、写真の立て札のように"人の話"以外の部分で謎解きを進めていくことも必要になりそう。立て札はその一つにすぎず、もっと多くの仕掛けが隠されているように思うのだが……。



⬆同じ町の３階部分。この場所に来て初めて、左上の立て札が見えるという仕掛けなのだ。

アイテム ＆ モンスター

前作の人気者は再登場する

スライムに新種現わる。ロトのアイテムは？

〈ポイント〉　完全に新シリーズに突入した『Ⅳ』だけど、アイテム、モンスターのなかには前作と同じものが登場する。とくに人気の高かったものは再登場の可能性が大。

『Ⅲ』のモンスターは150種以上、アイテムは120種以上あった。普通に考えて、『Ⅳ』では、それ以上の数のモンスターとアイテムが登場すると予想される。なにしろ４メガだしね。また、前シリーズで人気のあったものは再登場するというから、これも注目したい。噂のスライムの新種は？　ロトのアイテムは存在するのか？　などが話題の中心になりそうだ。



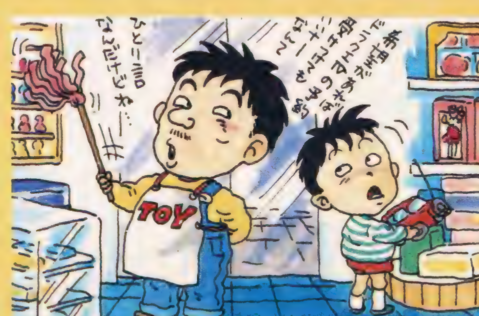
⬆初公開の新モンスター"ドラゴンライダー"。２匹の生物が合体した初めてのモンスターだ。

周辺情報

3 業界は発売日をこう予測する

気になる発売日について、エニックスは今のところ「未定」としかコメントしていない。そこで、㊙の編集部が業界内に流れる様々な情報をもとに、大胆に予測してみた。ゲーム制作の進行は順調のようだが、現時点で完成はしていないらしい。そして、世界的なＲＯＭ不足、100万本以上生産してから発売の見込み、などなど時間のかかりそうな状況ばかり目につく。しかしエニックスとしてはできるだけ早く発売したい考えのようだし、実際に商品を生産する任天堂のバックアップもありそう、というのが業界全体の予想だ。プログラミングの完成を３月頃、生産に３か月かかるとみて、早くて６月の発売。遅くとも夏休みが終わる８月中には発売されると思われる。

もう一点気になるのがスーパーファミコンとの関連である。『Ⅳ』とスーパーファミコンは発売が必ずズレるというのが大方の予想で、『ドラクエ』が遅れれば、スーパーファミコンは秋以降かも。

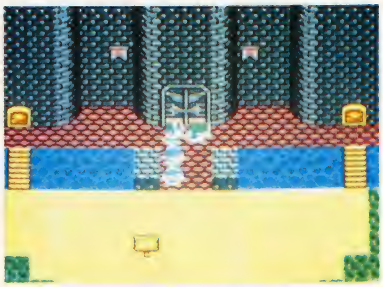


システム

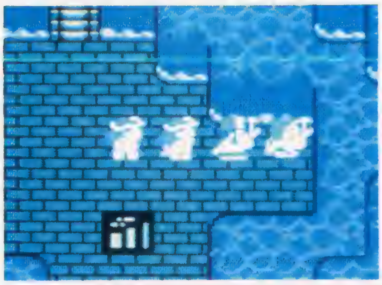
最大10人のパーティが組める！

ええっ、モンスターを仲間にできるって？

〈ポイント〉 第5話では、なんと8人のキャラがパーティを組み、最大10人までを一度に連れて歩けるという。しかも、モンスターを仲間にすることさえ可能らしい。ところが、プレイヤーの手間は『ドラクエIII』よりも簡単になるというから驚きだ。4Mの大容量で可能になった、未知のキャラクター操作システムが存在するのだ。



⬅これが城門。手前には立て札が…。左右の通用門から入れる部屋もある。



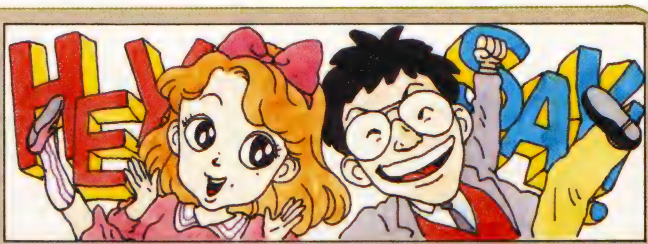
⬅ここは4人のパーティ。8人になると、どう並ぶのだろう？

第5話で、ついに勇者の出番がくる。1〜4話に登場した7人のキャラと力をあわせて最後の敵に立ち向かうのだ。でも、『ドラクエIII』では、パーティの人数は4人までだったはず。今回も「出逢いと別れの酒場」でメンバーチェンジをするのかな、と思ったら大マチガイ。『ドラクエIV』では、最大10人のパーティを組むことができるのだ。したがって、8人パーティも問題なく組める。そればかりか、パーティにモンスターを入れることもできるという話だぞ！

しかし、10人パーティと聞いて気になることがある。ひとつは画面のチラつき。前作では、キャラクターが5人並んだだけで画面がチラチラしたはずなのに、8人も10人もキャラを並べられるんだろうか？ 結論から言うと、チラつく心配はまったくないのだそうだ。どうやら、チラつき無用の画期的なキャラクター表示システムが開発されたらしい。もうひとつ気になるのは、10人ものキャラを操作するとなると、その手間がかなり面倒になるのではないかということだ。ところが、この点に関して、堀井雄二さんは「操作は前作よりも単純になる」と言いきっているんだ。いったいどんなシステムになるんだろう。ひょっとすると、キャラクターが自分勝手に動いてくれて、プレイヤーはながめているだけ、なんてことになるかもしれないぞ。4Mあれば、キャラに個性をつけるなんてことも、可能だろうしね。

平成ドラゴンクエスト探偵団

平成・ドラゴンクエスト探偵団



次号より ドラクエファンによるドラクエIV大予想大会開催

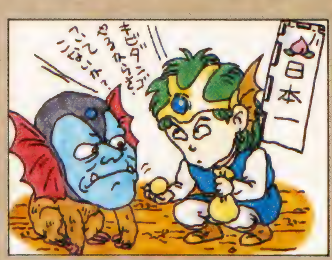
ジャ〜ン！ お待たせしました。ついに新企画のスタートです。年号も改まり、タイトルも新しく「平成・ドラゴンクエスト探偵団」が、次号から始まります。みんなのおたよりを募集するテーマの第1弾は、右の2つ。超ゴーカ㊙賞品を用意したから、キミもガンガン応募してね。とんでもないアイデアを待ってます♡

●応募のきまり、おたよりはハガキで、下のあて先まで送ってください。もちろん、キミの住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。ペンネームも可。イラスト入りのおハガキも大歓迎です。優秀作品に贈る賞品は次号で発表しますから、お楽しみに。締切は3月10日（必着）です。

●あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㊓ファミコン「平成ドラゴンクエスト探偵団係」

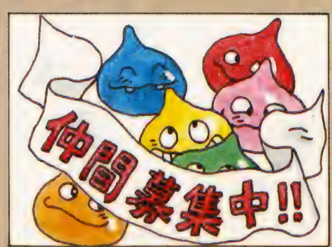
テーマ1 仲間にしたいモンスターは？

今度の『ドラクエ』では、モンスターも仲間にできるのだ！ そこで、キミたちならどのモンスターを仲間にしたいかを聞きたい。もちろん今の段階では『IV』のモンスターは分らないから『I』〜『III』で登場したもので答えてちょうだい。それから、どうしてそのモンスターを仲間にしたいかの理由もね。



テーマ2 スライムの"新種"を考えよう

永遠のアイドル、スライム君に今回も新しい仲間が加わるらしい。そこで、その新しいスライムをみんなで予想してもらいたいのだ。今までにない4メガソフトだからできるような、すっごいスライムを考えてほしい。ピタリと当ったりしたら快感だろうね。みんなで狙ってみてちょうだい！



●おわび 前号の『ドラゴンクエストIV』の紹介記事のなかで、一部、ゲーム名が『ドラゴンクエストVI』となっていました。読者の皆さん、および関係者の方々に対し、深くおわびいたします。

桃太郎は不滅です!

あの『桃太郎伝説』が、角川文庫に!!
隣村にホームステイに来ていたかわいい娘、
麻衣ちゃんに一目惚れの桃太郎。
ところが、その麻衣ちゃんが
鬼にさらわれちゃったから大騒ぎ。
イヌ・サル・キジをおともに、
麻衣ちゃん救出のため、鬼が島を目指す。
おなじみ、スリの銀次や仙人も登場。
ゲームとマンガと小説が一体となった、
コミカル文庫の誕生だ!!



BUNNKO版製作のため、
強力スタッフ結集。

原案・さくまあきら
作・沙藤樹
カバー・土居孝幸
マンガ・日高誠之

BUNNKO版
桃太郎伝説

好評発売中
420円

ファイナルファンタジーII
―夢魔の迷宮―

発売が3月下旬に延びました。現在鋭意制作中です。ファンのみなさま、申しわけありません。もうしばらくお待ちください。

3月下旬発売

角川書店

1か月のごぶさたでした！　今号も話題のNEWゲームのHOTな情報をガンガン紹介しちゃうから、しっかり読んでちょ――っ!!

史上最高のコメディアンだぜっ！

ロジャー・ラビット



D ディスク　ケムコ　¥3,500　2月16日発売

アニメと実写が見事にひとつになった映画も大好評。あの映画のキャラたちが登場する、ユニークなACTゲームだぞ。ドジなロジャーくんは無事ジェシカを救えるかな。

愛するジェシカを救うため大冒険するロジャーくん



⬇ドアや階段を使って、行ったり来たりの大忙しなのだ。

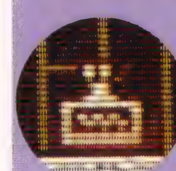
⬆ステージクリアすると、ロジャーの数が1UP。

とってもグラマーで色っぽいジェシカには世の中の男たちの視線が集中。ひょうきん者のロジャーくんは、そんなジェシカに首ったけなのだ。ところがジェシカは誰かに連れ去られてしまった。そこでロジャーくんの大冒険が始まるのだ。

ロジャーくんをしつこく追い回す敵から逃げながら、あちこちに散らばるハートを全部集めればステージクリアだ。

ア・イ・テ・ム

ドリンク



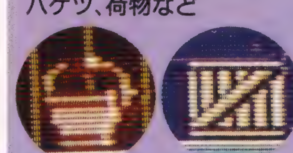
⬅一定時間無敵になる。敵を引きつけておいて、まとめてやっつけよう。

パンチ



➡Ⓑボタンを使用。拾った数だけパンチを発射できるようになる。

バケツ、荷物など



⬆横に移動させて落っことす。敵が下にいるときを見はからって、タイミングよく落とそう。

敵もおなじみの顔ぶれ

映画でもおなじみの敵キャラがゲームの中にも登場。ドゥーム判事、ウィーゼル、ボンゴ、ペンギンといった奴らが、ロジャーくんをつけ狙う。

敵キャラの動きは、大きく分けると2通り。同じような場所を行ったり来たりする奴と、ロジャーくんの動く方向に合わせて追いかけてくる奴だ。

けれど、アイテムを取らない限り、ロジャーくんには武器がない。逃げるが勝ちってわけだ。





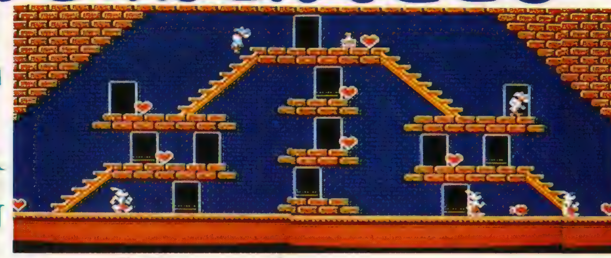
⬅⬇敵の動くパターンを知っておけば、かなりステージ攻略が楽になる。敵キャラもユニークだね。

ロジャー・ラビットが冒険するのはこんなところ

ステージ数は全部で60以上、そのうちのほんのさわりを紹介しよう。ここにあるのは横スクロールのものばかりだけど、縦スクロールのマップだってあるぞ。ステージによっては、始めにどこかのハートを取っておかないとおだぶつってのもあるから注意しよう。

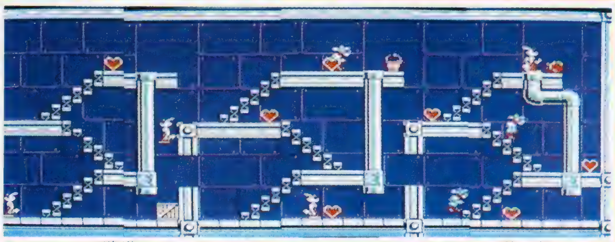


STAGE 4



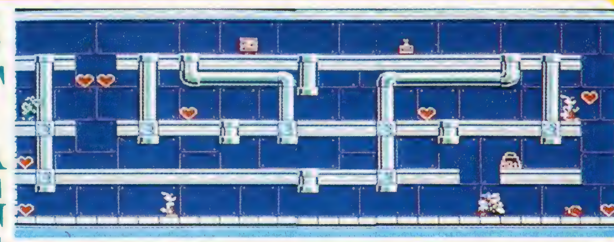
ハートの数は全部で8個。両はしのハートは、注意して取らないと敵に追いつめられ、どうしようもないことになってしまうぞ。アイテムをうまく使えば、敵を全部倒すこともできる。

STAGE 7



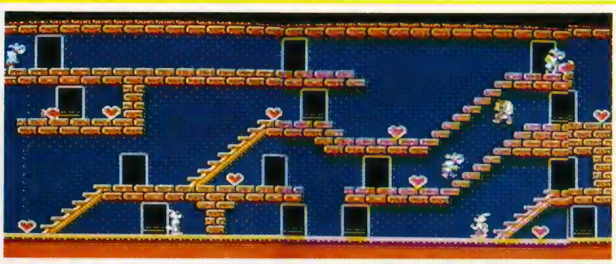
いちばん左側にあるハートは、最後に取ったほうがいい。はじめに左側のハートを集めながらパンチとバケツを使って敵を倒しておこう。左側はアイテムがないから、敵に追いつめられやすいのだ。

STAGE 8



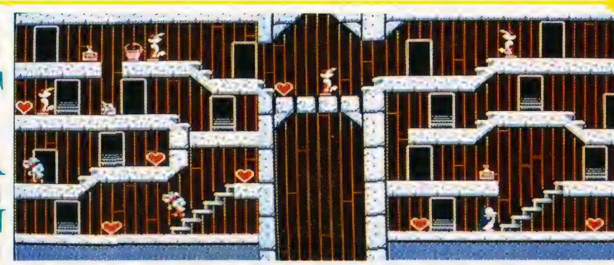
左端のいちばん下段からスタートするが、そこでウロウロしてるとすぐにドゥーム判事がやってくる。このへんになるとちょっと難しくなってくる。土管のつながりをしっかり把握しておこう。

STAGE 10



長い階段を降りるときは、下に敵がいないのを確かめてから。扉でつながった階段が多く、追いつめられるポイントはあまりない。

STAGE 13



左半分と右半分が、中央の通路ひとつだけでつながっている。左から右、右から左に移るとき、はさみ打ちにされないように。まずはスタート地点のある右半分のハートから集めていこう。

ONE POINT テクニック講座

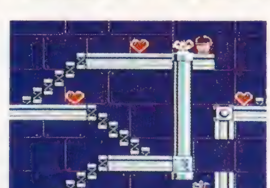
1 アイテムを有効に



←取る順序を考えて。

敵は1度倒すともう復活しない。各ステージのアイテムを使って、できるだけ敵を倒してしまおう。有効に使えばかなり楽にクリアできる。やたらに使用するのはダメ。

2 扉・土管の中は安全



←土管の中は安全だ。

奥に階段のある扉や土管の中は、敵とすれちがってもだいじょうぶ。追いつめられてしまったときなどは、扉や土管に飛びこんでしまえ。ただし敵が出口にいるときはアウトだからね。

3 下り階段に注意

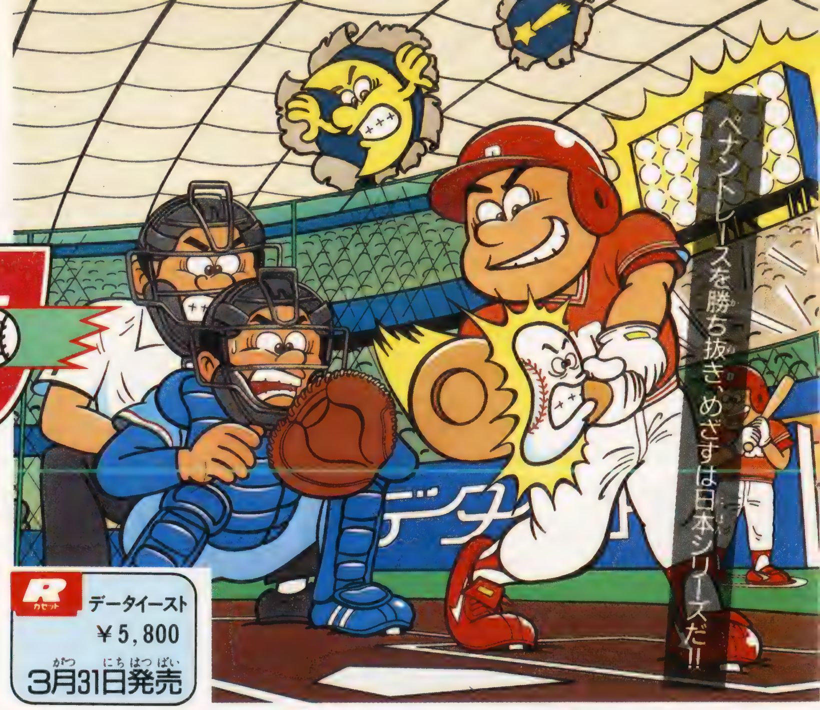


←もう止まらない…。

扉以外の、マップ上に横向きにある階段は、1度降りはじめると下に着くまで強制的に移動することになる。この間に敵にやられないように注意しよう。

お遊び感覚満載で新登場だぜ!!

PENNANT LEAGUE!! ホームランナイター



ちまたでは野球ゲームが花盛り!! だけど、今ひとつ面白いソフトがないなあ…と、お嘆きのあなたに安心してオススメできるゲームがこれ、『ホームランナイター』!! テンポの良い試合はこび、コミカルなキャラ、凝った演出などなど…。これで多い日も安心ねっ!!

R カセット
データイースト
¥5,800
3月31日発売

ストロベリーリーグ、マシマロリーグの2リーグ12球団からお好みのチームを選んだらプレイボール。ペナントレースは1チーム30試合だけど、自分のチーム以外のカードはコンピュータが勝手に処理してくれるんだ。こりゃラクチンだぞ!!

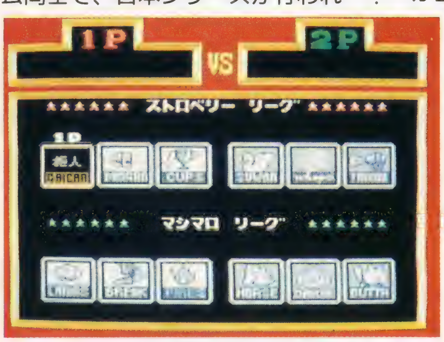
ペナントレースが終わると、各リーグの優勝チーム同士で、日本シリーズが行われる。それに勝てば涙と感動のエンディングが!! キミも日本一をめざせ!!

基本的な操作方法はほとんど『ファミスタ』と同じ。だからとてもとっつきやすいんだ。すぐに遊べるっていうのも、いいゲームの第1条件だもんね。ウレシイゼ!!

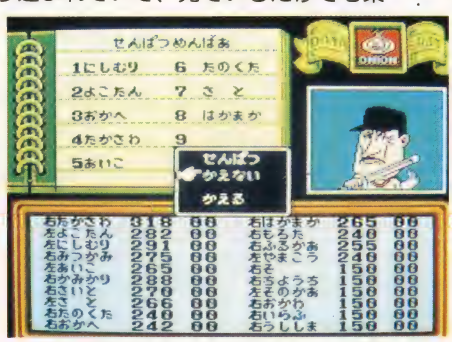
このゲームでは、ところどころに遊び心が盛り込まれていて、見ているだけでも楽しめる。中でも笑えるのが監督の顔だ。それぞれのチームに監督がいるんだけど、これが本物そっくりの顔してるんだぜ!! これだけで3時間は笑えるけど、この顔が試合の状況に応じて怒ったり笑ったりするんだ。これがまた爆笑!! 5時間は笑えるぞ。

それにしてもスワンローズの監督がながしめサンなんだよね。すきねサンはどこ?。

先発メンバーを決めろ!



⬆よりどりみどりの12球団。とりあえず全部見てみよう。もちろん目的は監督のお顔拝見! ワハハ!! ワハハ!!



⬆打順は自由に組み替えることができるぞ。先発ピッチャーはスタミナに気をつけてね!!

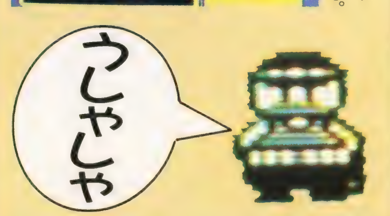
プロ野球ニュース



⬅試合後にはスポーツニュースでチーム成績が表示される。



⬅続いて打撃成績。バッテリーバックアップに保存される。



いよいよ公式戦だ!

⬇うおりゃー! 燃えろ豪速球ゥー!! ピッチャーはすぐにスタミナがなくなるから、疲れさせないようにね!!



⬇わー、ボールが横をすり抜けるー!! よーし、こうなったらダイビングキャッチだ!! えいっ!!



これぞコミカル野球ゲームの醍醐味‼

お遊び感覚いっぱいのこのゲームも、細かいところまで楽しさギッシリ‼　キャラクターがとてもカワユイから女の子でも楽しめちゃうよん。それではここでその一部を紹介だ‼

監督の表情が変わるのだ



➡ボロ負けでムッツリのふぐた監督の顔

⬅楽勝ムードでガハハのふぐた監督の顔

ホームラン！





ほほ〜

荒技！　キャッチダイビング‼





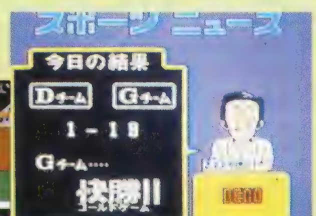
⬆ダイビングキャッチをしようとしたが、タイミングをまちがえて、キャッチしてからダイブ。この技はマヌケで楽しい。



⬆ホームランを打たれてガックリのピッチャー。ランナーが何人いたかによって、ピッチャーのポーズが変わるのだ。満塁ホームランだといじけてしまう。いとわびし‼

かくしてゲームセットであります





⬅勝てばヒーローインタビュー、負けると客に空き缶をぶつけられる⁉



平成元年の日本シリーズ結果速報

Lチーム VS Sチーム

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
L	3	0	2	0	0	3	0	1	0	9
S	2	1	3	0	1	0	4	2	X	13



大勝利

『ホームランナイター』で平成元年の日本シリーズを予想してみたぞ（なんていーかげんな）‼　ヘタなもん同士がやったもんで、抜きつ抜かれつの惨憺たる結果になっちまったぜ。でもこれで今年の優勝はスワンローズに決まり‼（決まらんわ、そんなもん‼）

熱血マンガ　ガンバレはしのくん



ながしめ監督は語る‼

「んー、そうですね、ベリーナイスな試合と言いましょうか。んー、ひとつのラッキーですね。んー、それにしてもうちのかずしげ、5打席4三振はいけません‼　んー‼」

第1次闘魂WAR勃発!

激闘プロレス 闘魂伝説

Rカセット テクモ
6月発売予定
¥5,800

世界の超一流レスラーが一堂に集う!

世界格闘五輪開催

世界レスリング連盟のスタイリー・スマイリー氏の企画により、ついに世界格闘五輪が開催された。世界の一流レスラーを集めた一大イベントが幕を開ける。

世界格闘五輪の主催地テクモ・コロシアムに、3万5千の観衆がつめかけた。真の王者を決定するこのイベントを制するのは一体誰か。

五輪には世界各地から集められた10人のレスラーが参加する。中でも有力とされるのは、不屈の闘魂野郎、ドラゴン アキラ、元ボディビルダー、ゲンジ ムラマサ、爆走シベリア鉄道の異名を持つ、シュワノビッチ、怪しげな魅力のサー シュワルツ、地獄の宣教師と呼ばれるドクター ギルドの5名だ。

実況アナの過激な発言もこの大会の名物となるだろう。



⬆コーナーポストからのフライング・ニーがドラゴンの腹わたをえぐる。



➡絶妙なタイミングでドラゴンの延髄ぎりが炸裂したが…。

体力作りにはげむ選手たち

大会前、選手たちのトレーニングにも異常なほど熱が入っていた。力士を乗せての腕立て、逆さづりからの腹筋、バーベルを持ってのヒンズースクワットと常人を超えた体力作りだ。

このトレーニングの出来が大会中の勝ち星に影響すると各選手の息も荒い。



⬆トレーニングの成果が大事な試合の勝敗につながると、各選手気合い十分だ。

場内総立ち 早くも大技炸裂

五輪はすでに第1日を終了したが、レスラーたちは早くも大技を炸裂させ、観衆をわかせた。

10名の参加選手たちは、この大会のために各々2種の必殺技を用意してきたという。ドラゴンの延髄ぎりをはじめとして、パイルドライバー、アルゼンチンバックブリーカー、パワーボム、ジャーマンスープレックスなどの超大技を目にする日も近い。

しかしこれらの大技はかなり体力を必要とするらしく、各選手ともに体力のパラメータがある水準にならないと必殺技を炸裂されることはできないようだ。

だが、必殺技が勝敗を左右させることは必至であり、大技をくり出すタイミングが重要視されるであろう。

ちなみに、必殺技のシーンはズームアップして報道されることになっており、世界格闘五輪にふさわしいショーアッププロレスが見れることはまちがいない。

下剋上のレスリング界を勝ちぬく真の王者は誰だ！

㊒スポーツ 号外
2月10日金曜日

敵か！味方か？黒覆面男乱入

第1日目の試合がすべて終ろうとした頃、謎の男がマットを占拠するという事件が起った。黒覆面、黒マントという不気味な服装をしたこの男は、マットに立つといきなりマイクを奪った。そして「オレに勝てるやつはどいつだ！」と叫び、そのまま会場から姿を消した。

今後、この黒覆面男が大会にどのような影響を及ぼすかはまだ謎であるが、事情通たちは11人目のレスラーが登場したとの見方を強めている。しかし、この男がどの段階で試合に入ってくるのか、また、どれほどの強さを持ってるのかなどは予測できない。



謎の黒覆面男
いきなり乱入してきた謎の男。今後の動向が気になるところである。

試合結果〈第1日〉

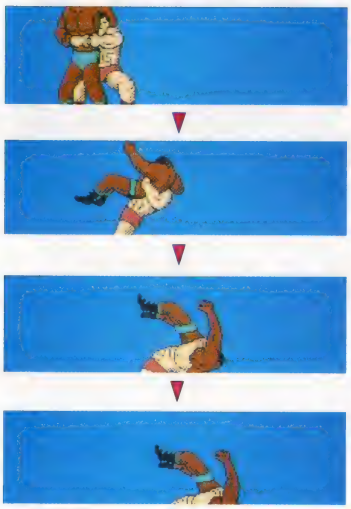
×ドラゴンアキラVSサーシュワルツ○
(25分ジャーマンスープレックス)
△ジムファルコンVSランディスミス△
(60分両者リングアウト)

大会第1日は、右の2試合が行われた。ジムとランディは大熱戦の末、場外乱闘による両者リングアウトに終った。



➡ランディの頭が鉄柱にめりこむ

ドラゴンのバックドロップ分解写真



第1試合のドラゴン・シュワルツ戦の試合開始15分後に、ドラゴンのバックドロップが火を吹いた。「バックドロップはへそで投げる」の言葉通り、見事なまでの大技であった。しかしこの後シュワルツの反撃がすさまじく、結果はドラゴンのフォール負けとなった。

五輪に挑む10選手



Ultima ウルティマ

聖者への道

R カセット　バックアップ　ポニーキャニオン　¥5,900　発売日未定



ブリタニア王国を真の平和に導く、聖者・アバタールとなるため、あらゆる徳を身につける、きびしい修行の旅へ出発だ！

これがブリタニアだ！



4人の勇者の活躍により、エクソダスの恐怖からとき放されたブリタニア王国。荒れはてた国土も、もとの繁栄を取り戻していた。しかし、人の心に弱さと邪心がある限り、いずれはこの平和にも破局が訪れる。それをふせぐには、人びとを善に導く指導者、徳を極めた聖者・アバタールが必要なのだ。アバタールとなるには、広大なブリタニアを旅して、修業を積まねばならない。

このマップにのっているのは、数多い村や町の中の一部。この他にも城や村がある。それは自分の力で見つけ出してほしい。



⬅占いの結果によって職業が決まると、ロード・ブリティッシュから今回の旅の目的を聞かされる。

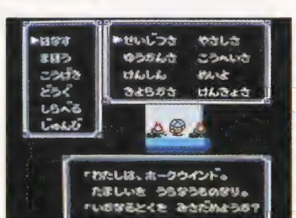
キミを待つ3つの城

ロード・ブリティッシュ城

ここには、ブリタニア王国を治める王、ロード・ブリティッシュがいる。ここに来て、ロード・ブリティッシュに面会すれば、それまで得た経験値に応じてレベルアップする。ひんぱんに通うことになるお城だ。



⬆ロード・ブリティッシュはもの知り。いろいろな知識を授けてくれる。



⬆アバタールにどれだけ近づいたか、ホークウインドが占ってくれる。

ライキューム城

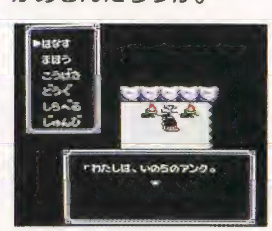
ブリタニアの東の島を治めるお城。真実を探求している。ここには天文台があり、ブリタニア全土のマップを見ることができる。この機能を利用しないテはない。図書館もあるぞ。



⬅大きな望遠鏡をのぞくと王国全土を見わたせる。

エンパスアビー城

ブリタニアの西北、ブリティッシュ城からそう遠くないところにあるお城。愛に満ちたところだ。意味ありげに、アンクの飾られた部屋があるけれど、何かあるんだろうか。



⬅城の一室に、命のアンクがまつられている。

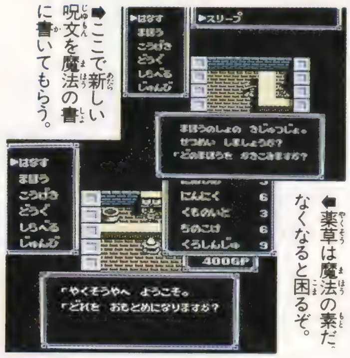
 イラスト／わたなべ天留子

8つの徳を象徴する町

ゲームスタート時、占いで職業が決まると、その職業に応じて旅の出発点が決まる。それがこの8つの町だ。いずれ、すべての町を訪れなければならないんだけどね。

ムーングロウ

魔術師のスタート地点。誠実さを象徴する町だ。この町には魔法の記述所がある。新しい魔法の情報を聞いたら、その名前と必要な薬草名を魔法の書に書き込んでもらおう。また、薬草屋の主人は目が見えないけれど、代金をごまかさないように。

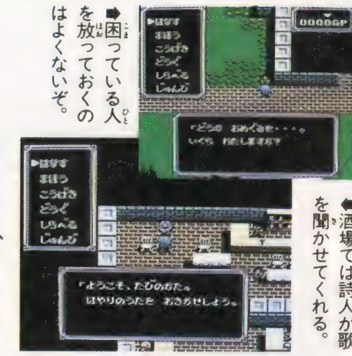


➡ここで新しい呪文を魔法の書に書いてもらう。

⬅薬草は魔法の素だ。なくなると困るぞ。

ブリティン

吟遊詩人のスタート地点。やさしさを象徴する町だ。ロード・ブリティッシュの城のすぐそばにあるので、利用率が高くなるだろう。また、武器屋、防具屋、宿屋に治療所と、ひととおりの機能がそろっている。歌を聞かせてくれる詩人もいるよ。

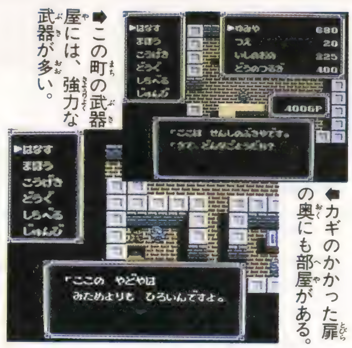


➡困っている人を放っておくのはよくないぞ。

⬅酒場では詩人が歌を聞かせてくれる。

ジェローム

戦士のスタート地点。勇敢さを象徴する町だ。戦士の町というだけあって、武器と防具はいいものが手に入る。この町に限ったことではないけれど、ブラックアウトにごまかされて、見落としをしてしまうことがよくあるので気をつけよう。

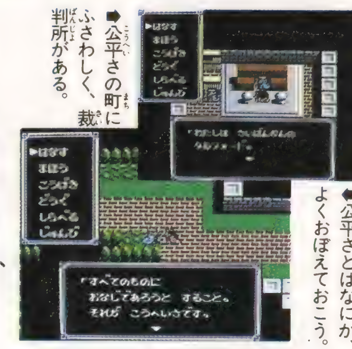


➡この町の武器屋には、強力な武器が多い。

⬅カギのかかった扉の奥にも部屋がある。

ユー

ドルイド僧のスタート地点。公平さを象徴する町だ。木がいっぱいあり、ブラックアウトで見えないところが多く、そのぶんあやしいところも多い。くまなく歩きまわってみよう。また、周囲を森に囲まれているので、町の場所を見失うことも…。



➡公平さの町にふさわしく、裁判所がある。

⬅公平さとはなにか、よくおぼえておこう。

ミノック

鍛冶屋のスタート地点。献身を象徴する町だ。かなり強力な武器が売られているのは、鍛冶屋の町ならではといったところだろうか。恵まれない人たちに親切にすると、いいことがあるかもしれない。かならずあるとは限らないけど。

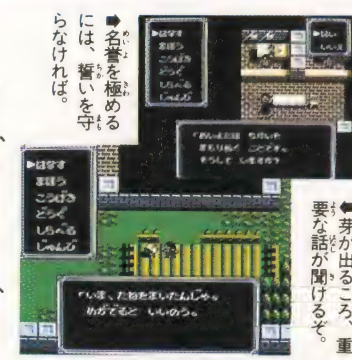


➡病に苦しむ人には親切にすることが大切だ。

⬅仕事熱心な鍛冶屋のジルコン。

トリンシック

騎士のスタート地点。名誉を象徴する町だ。住民も、宿屋も、武器屋も、みんな名誉を重んずる人ばかりだ。宿屋のなかに、カギのかかった扉でガードしている奥の部屋があるのだけれど、その中にはいったい何があるんだろうか。

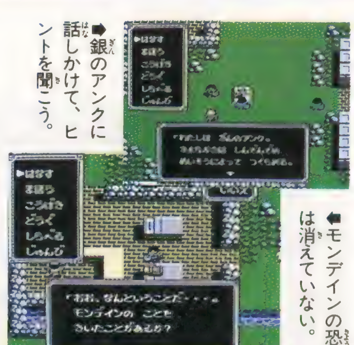


➡名誉を極めるには、誓いを守らなければ。

⬅芽が出るころ、重要な話が聞けるぞ。

スカラブレイ

レンジャーのスタート地点。きよらかさを象徴する町だ。町のまんなかに銀のアンクがまつられている。このアンクに話しかけるととても重要なことを教えてくれるぞ。それから、宿屋には幽霊が出るそうだけど、キモだめししてみる?



➡銀のアンクに話しかけて、ヒントを聞こう。

⬅モンデインの恐怖は消えていない。

マジンシア

ひつじ飼いのスタート地点。謙虚さを象徴する町…と言いたいところだが、このマジンシアは誇り高い人が多すぎたために滅んでしまった町なのだ。廃墟と化した町の中には、亡者がウロウロ。でも、悪い連中じゃないので、攻撃しないように。



➡誇り高きことは、徳ではないことを忘れるな。

⬅亡霊になっても金が大事だなんて…。



御存知 弥次

始 江戸



てやんでいっ、お春、お前にはアイソがつきた オレは旅に出るぜいっ



なによ、弥次さん! 行けるもんなら、行ってみなさいよっ

喧嘩するほど仲がいい!?

そもそも事の始まりは、弥次さんとお春の夫婦喧嘩。2人の喧嘩は毎度のことのはずだけど、怒った弥次さんは、ついに家を飛び出してしまうのです。旅じたくの途中で喜多さんを強引に旅仲間にし、弥次さんたちは東海道を西へ西へ。めざすは今の三重県にある伊勢神宮。心配したお春も2人の後を追いかけて…。ともあれ、弥次さん喜多さんの珍道中の始まりです。



⬅毎度毎度の大喧嘩。しかし、今度ばかりは大事のようで。



➡喜多さんを強引に旅仲間にして、由比の宿を目ざします。

第二景 浜松

浜松の「ロミオとジュリエット」物語

次に2人が寄った町は浜松。おすみとやすおの恋仲を、二馬力一家の親分が引きさこうとしています。この親分は実はおすみのお父さん。弥次さん喜多さんは二馬力一家に殴りこみをしかけますが…。

町の道具屋には「稲妻の剣」や「ムラマサブレード」なんてアイテムも売ってるけど役に立つのでしょうか。



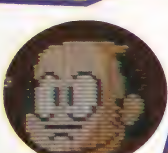
⬆二馬力一家の親分を倒せなかった弥次さんたち。ついにやすおが自ら親分と対決。正雪にもらったバットが役に立つ。

私たち恋仲なんですけど、お父っちゃんが…



かわいいおすみを宮崎屋の息子なんかにやるもんか



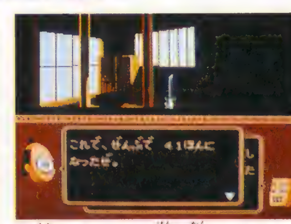


弥次さん、喜多さん どうか、お力を貸してください

第三景 熱田神宮

信長が亡霊となって復活!!

熱田に着いた2人は、神宮の境内に魔物が住みついたという噂を耳にします。魔物退治を決意した2人は町のあちこちで神々しい剣を手に入れ、いよいよ神宮の中へ足を踏み入れます。そこで目にした魔物は、なんと時を越えて復活した信長の亡霊。倒幕野郎やおすみの父が騒ぎを起こしたのも、すべて信長の策略だったのです。2人は剣を振りかざして信長に立ち向いますが、あえなく敗退。ひとまず町に戻ろうとする2人の前になぜかちり紙交換のトラックが?



⬆町のあちこちに剣が隠されている。



⬆おどろおどろしい姿の信長の亡霊。



時を越えて蘇りし わが生命… 天下をとるのは この信長じゃ～!!

喜多珍道中

全6話で構成された、"平成版"東海道五十三次だ。弥次さん、喜多さんの2人旅よ 笑いあり涙ありのドタバタAVG。息の合った2人の珍道中をお楽しみください。

R カセット HAL研究所 価格未定 9月発売予定

第一景 由比

変な倒幕野郎に目をつけられて…



⬅正雪に勝負をしかけるが、逆にやられてあわれな姿。



➡正雪の手助けをした2人は、女岡っ引きに追われてしまう。

江戸を旅だった弥次さんたちは、ひとまず宿にでも泊ろうかと由比の宿場町へ。しかし、町でただひとつの宿が、倒幕革命を企む由比正雪に占拠されているとは予想外。2人は女岡っ引きのおさいに正雪を捕えてくれと頼まれますが、逆にこてんぱにやっつけられてしまいます。そして正雪の手助けをするハメになり、「倒幕ボール」のあるという洞くつの中へ侵入するのでした。



おいおい
お前はいったい
なに者なんだ



倒幕革命を企む
由比正雪だ
倒幕ボールは
どこだ〜

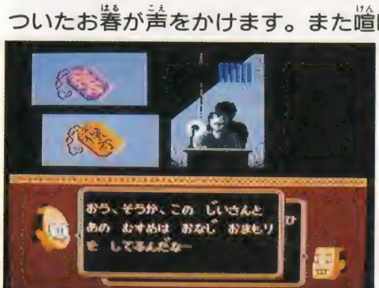
終（ゴール）

第四景 桑名への渡し

船上で殺人事件発生

信長の亡霊を草なぎの剣で倒した弥次さんたちは、熱田、桑名間を結ぶ連絡船に乗りこみます。が、2人の前に事件あり。今度は殺人事件が起こりました。容疑者は3人。情況証拠と3人の証言から推理すると…。

名推理で下手人をあげた弥次さんに、追いついたお春が声をかけます。また喧嘩？



⬅3人の容疑者に尋問し、下手人を見つける。本格的な推理アドベンチャーだ。



弥次さん、
この喜多も
殺人事件は
許しませんぜ

第五景 伊勢

珍道中は思わぬ方向に



➡京の町の異変もお春がさらわれたのも、同じ魔物の仕業らしい。

しかし喧嘩は始まらない。突然、天から不気味な声が響き、なに者かがお春をさらってしまうのです。伊勢の町に着き、必死でお春を探す弥次さん。そして知り合う謎の老人。とある事件を解決した後、弥次さんはいつのまにか3種の神器をそろえていました。2人は運命の町人だったのです。



お主らこそ
"運命の町人"だ!!
さあ、京の町へ!

第六景 京都

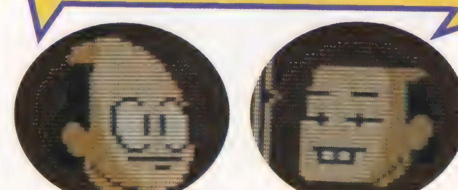
京の街を救うのだ

2人は3種の神器を持って、異変の起きた京都へ向います。ここですべての謎が解けるはず。ラストはマルチエンディング。



⬅京の町は不気味な黒雲におおわれ、連絡のとれない状況だった。

おっと、
ここから先は教えられねえ、
あとは見てのお楽しみだい



カセット
タイトー
¥5,900
3月17日発売

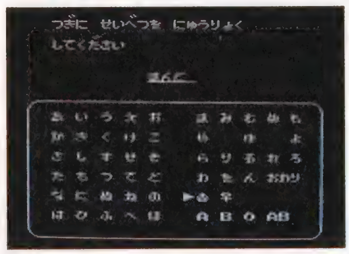


爆笑! 人生劇場 JINSEI GEKIJOH

人生、楽ありゃ苦もあるさ。小学校から会社を停年退職して第2の人生まで、人間の一生をまるごとゲームにしてしまった。それがこの『爆笑! 人生劇場』だ。すごろくのボードゲームタイプにはめずらしく、キャラクターにパラメータのシステムを採用。だから、人物の成長がミョーにリアルなんだよね。テーマもボクラの身近なものだから、おじいちゃんからおねえさんまで、みんなそろって楽しむことができる。実際とは、少し違った人生を楽しんでみてね。

まず、自分の分身をつくってゲームスタート

ゲームをスタートすると、一番最初にすごろくのコマにあたるキャラクターを作るところから始まる。普通のゲームと違って、名まえだけでなく性別や血液型、顔形などの細かいデータまで設定することができる。つまり、これが自分の分身というわけだ。顔は"髪型"、"目、鼻"、"口"という3つのパーツに分かれていて、それぞれが男女とも4種類ぐらいずつ用意されている。この組み合わせ方で100パターン以上の顔を作ることができる。キミに似た顔はできるかな。



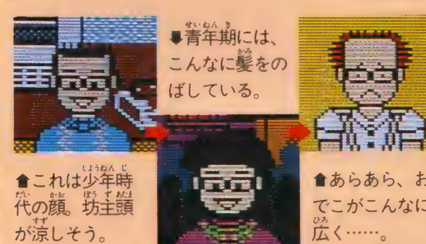
⬅まずは名前、性別、血液型をこの画面で入力する。



➡つぎに顔、目、口のパーツを組み合わせて、好きな顔を作る。

マイキャラも成長する

最初に作るのは、キャラクターがまだ子どもの頃の顔。ゲームが進み、キャラクターが年をとるにつれて、キャラの顔もだんだん成長していく。



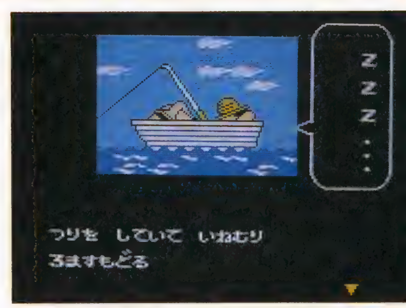
⬇青年期には、こんなに髪をのばしている。

⬆これは少年時代の顔。坊主頭が涼しそう。

⬆あらあら、おでこがこんなに広く……。

パラメータしだいでキミの人生が変わってくる

キャラクタには知力、体力、運という3つのパラメータがあり、これによって各キャラごとの進路が方向づけられる。たとえば、知力の数値が高ければ、先生などの職業につきやすいし、体力が高ければ、プロ野球の選手などになるチャンスもある。また、これらのパラメータは、イベントの結果に影響することもある。たとえば、知力が高ければ作文コンクールなどでいい賞をとることができるし、体力が高ければ、リトルリーグの大会で優勝できるなど、いろいろなメリットがある。そして、その結果、知力や体力にポイントが加算されるため、自然とキャラの得意、不得意がはっきりしてくるというわけだ。このゲームは、最終的にはお金を一番かせいだ人間が勝つようになっている。中途ハンパにバランスのいいキャラに育てていくよりも長所を伸ばしたほうが、収入のいい職業につきやすい。チャンスなどに当たったときは、そのことを忘れずに。



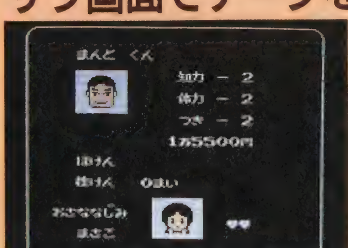
⬆たとえば、つりをしていても、つきがないと1ぴきもつれずに終わってしまう。

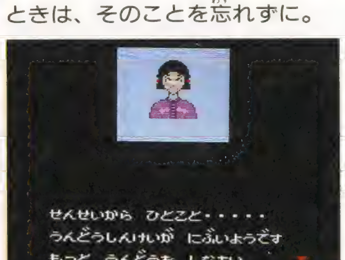


⬆つきさえあれば、このとおり。つきや体力の数値をさらにアップさせることができる。

サブ画面でデータをチェック

イベントなどで、カーソルが出ているときにセレクトを押すとサブ画面に。より詳しいデータが見れる。





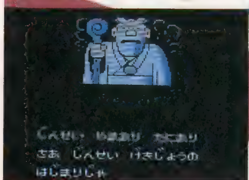
⬅あんまり能力が低いと、学校を卒業するときに先生が注意をしてくれる。

少年・少女編 誌上リプレイ

小学校入学〜高校卒業まで

第一部『少年・少女編』から、おもしろいイベントをピックアップ。ダイジェストにして紹介してしまおう。ここに紹介した以外にも、ゆかいなイベントがまだまだたくさん用意されているんだ。

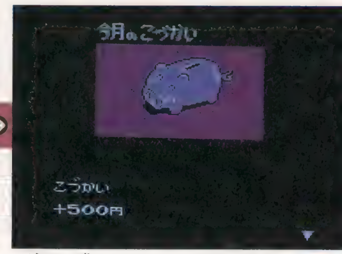
スタート



⬅これは、キミの人生を見守る神様だ。



⬆仕事から帰ったとうちゃんが、おみやげを買ってきてくれた。ラッキー!!



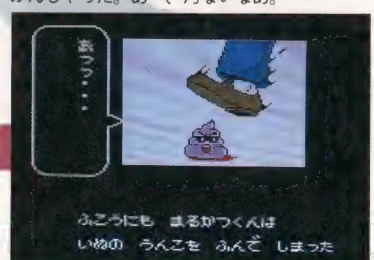
⬆月に一度のうれしいおこづかい。さて、いくらぐらい貯まったかな？

小学校入学

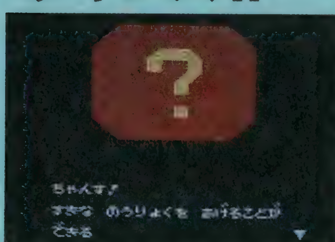


『人生劇場』最初の大イベントが小学校入学。学校内は小さな別のボードになっていて、ここをクリアすると卒業したことになる。

⬇お〜っと、足もとの不注意でイヌのうんこをふんじゃった。あ〜、汚ないなあ。



チャンス!!



?マークのパネルはチャンスパネル。ここに止まると、知力、体力、運のうちひとつを選んで、5ポイント上昇させることができる。サブ画面でパラメータをチェックしてから、慎重に選ぼう。

運動会

小学校でのおたのしみは、なんといっても運動会。このパネルにストップすると、ほかのプレイヤーとサブゲームで対決することになる。これで勝つと、体力や運などのパラメータを上昇させてもらえる。







⬅父兄参観に、カッコワルイとうちゃんが来てしまった。

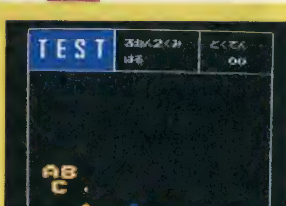


⬅体力に自信があれば、戦ってみよう。

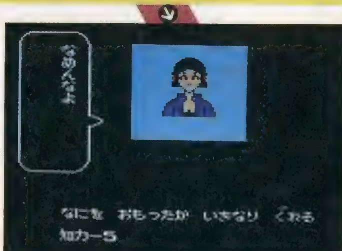


⬅絵のコンクールで入選。5万円ももらっちゃった。

テスト



⬅上から降りてくるアルファベットを、ABC順に撃ち落とそう。



⬅出ました。つみきくずし。ハデなメイクとへんな服でグレてしまった。こうなっちゃうと知力のパラメータがぐんと下がってしまうんだよね。

プロのスカウト



高校卒業が迫ってくると現れはじめるのが、このテのスカウトマンたち。莫大な契約金と有利な職業を手に入れるチャンスだ。ただし、パラメータがかなり高くなってないと登場しない。

進学か就職か



高校卒業のまえに、かならず受けなくてはならないのが、この進路指導。ここで、就職、進学のどちらのコースを選ぶかを選択する。すべてのパラメータを考慮に入れて選ぼう。

このつづきはゲームでね!!

松本亨の株式必勝学II

まつもととおるのかぶしきひっしょうがく

R カセット イマジニア
¥9,800
3月下旬予定

最近ビデオまで発売されて、ますますはりきる株の神様「松本亨」監修の、株式シミュレーションゲーム第2弾。先どり紹介だ。

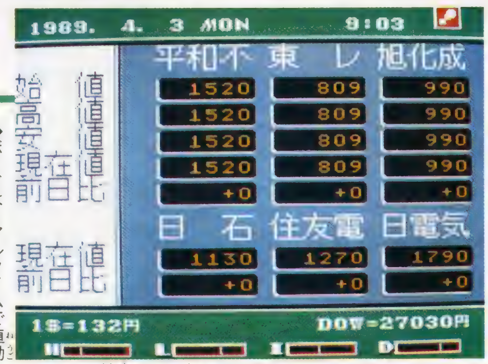
実際に株を所持している一般投資家から、株を覚えたい……という初心者まで、いままでのファミコンユーザーの枠を超えた人気を誇る、前作『株式必勝学』。その2作目である『株式必勝学II』では、株式関係の処理がよりリアルになっているのはもちろん、システムを大幅に追加改良して、株関係以外のイベントを増やしている。株売買の息抜きにできるように、また株を知らない人でも楽しく遊びながら株を覚えるように、配慮されている。

実戦に役立つ楽しいシミュレーション

キミは結婚して8年になる妻と、6歳の息子を養うために、新宿のある会社に勤めている平凡なサラリーマン。松本亨先生に師事し、株のテクニックをマスターしている。そのキミが、人生のさまざまの苦楽を味わいながら、株を通じて経験を積む「人生のシミュレーション」。それがこの『株式必勝学II』なのだ。



←このヒトが監修の「松本亨」先生だ。



➡ボードはリアルタイムで値動きを表示する。

イベント・ハプニングいっぱいの人生を！

今回の『株式必勝学II』。なにが変わったってイベントや3D迷路などの、株式関係以外の所だろう。前作から変わらない、「泥棒」や「離婚」なんてのから、「宝くじ」が大当たりしたり、遺産が転がりこんで来たり、さらには「大暴落」なんて、恐ろしいイベントまで用意されている。この人生の波をうまく乗りきって、見事株の才能を開花させることができるか？ ってノリなのだ。



➡ゲームオーバー。この画面は見たくないね。



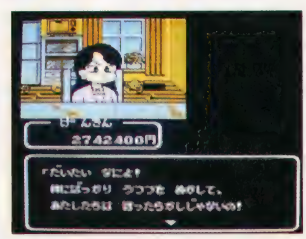
←宝くじが当たった。ラッキー！



←老けて見えるが、紛れもなくキミの子どもなのだ。



←キミの会社の社長は、気まぐれにボーナスをくれるぞ！



←キミの奥さん。今日は機嫌がとても悪いみたいだ。



←遺産が手に入る。ボードゲームみたいなノリだね。

人生を左右する6つのバロメーター

主人公には、4つのパラメータがある。これが0になるとゲームオーバー。十分気をつけながらプレイしなきゃならない。さらに、妻、そして子供もひとつずつパラメータがあり、なくなると悲惨な目に。

HP
健康度。1日1ずつ減る。また3Dモードを歩くとなくなるぞ。

IP
知性度。情報入手のたびに1減る。図書館で勉強すると回復する。

子供のよい子度
0になると、グレて家出する。スキンシップも大切なのだ。

LP
生活度。売買のたびに5減る。家庭サービスで回復する。

DP
運命度。ダウが下がったり、不幸な出来事が起こると減少。

妻のきげん
0になると離婚を請求しだす。どんな贈物も愛情のうち。

株式用語の解説 **投信**：投資家のお金を証券会社が「株式」や「国債」などに運用し、利益を投資家に分配すること。**中国ファンド**：中期国債を中心にした「投信」のこと。**株式投信**：株式を中心とした投信。買いつける株の傾向により、××投信という。**ドル預金**：円をドルに両替して預金する。円が高くなると損、円安になると得する。

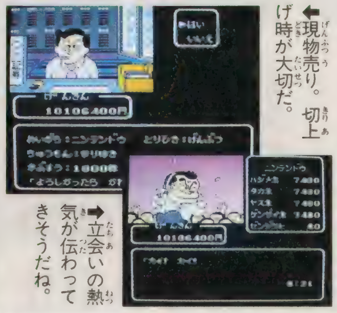
リアルだからきびしい金融業界



キミの財産は、現金¥3,000,000に、評価額¥10,000,000のマンション。これをうまく運用してゆき、最終的に¥7,000,000,000(70億円！)にするのが、このゲームの目的。そのために、株の売買、不動産、投信、ドル預金などに投資するわけだ。ただし、漠然と運用していても損するだけ。情報を入手したりチャートを分析したりして、値上がりを見こめる株を見つけ出す必要があるぞ。

B買い S売り

売買したい株の所でこのコマンドを選択して、株の売買を行なう。手堅い現物売買で勝負するか、短期決戦の信用取引で行くかで、勝負が分かれる。このゲームでは、キャラの総取引額に応じてアップする「レベル」によって委託補償金や、税金の額が変わるので、注意が必要だ。特に、信用売買は、70%〜30%の幅で、違ってくる。低いレベルの時には、あまりリスクの高い勝負はできないようになっているんだ。

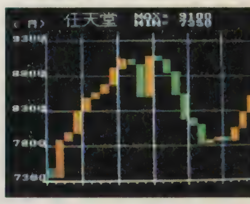


←現物売り。切上げ時が大切だ。

➡立会いの熱気が伝わってきそうだね。

チャート

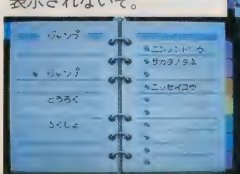
ゲームが始まってから株の値動きを週単位でグラフ化したもの。1日に見れる回数が決まっている。株売買の参考に。

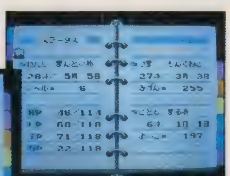


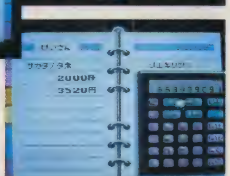
システム手帳

キミの財産やステータスを見ることができるほか、ボードの移動を早くするために、注目している銘柄のポイントにジャンプすることもできるし、いろいろな計算もできる。株の利益率を計算することもできる、とても便利な手帳だ。特にステータス表示では、こまめにチェックして、危なくなる前に「購入」コマンドで回復させなきゃならないのだ。

➡ステータスはここにしか表示されないぞ。





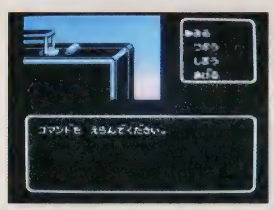


⬆登録した銘柄のポイントに、ジャンプする。

➡とても便利な電卓機能もついているのだ。

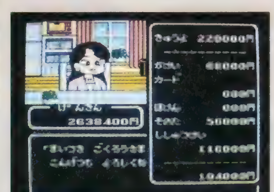
アイテム

購入コマンド等で手にいれたアイテムを使うコマンド。アイテムは、なければないでプレイには差し支えないけれど、使えばとても便利なものも、いっぱいあるぞ。



ハプニング

生活費の支払いや、泥棒等のイベントがあると、ボード画面の右上に、ハプニングサインが点滅する。そのハプニングを処理するのがこのコマンドだ。



家族

家に帰って家族サービスする。「殴る」、「へつらう」等のコマンドを使って妻子の機嫌をとったり、購入コマンドを使う前に、家族を連れだしたりする。

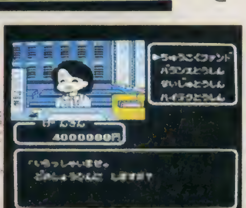


資産運用

株式以外の資産の操作をする。銀行では、定額預金、ドル預金や借入れ、返済を行なう。証券会社では、中国ファンドや投資信託。不動産では売買と引っ越しを行なう。この中で一番注意が必要なのは借入れ。期間は6か月で担保が必要。一度返済しないと又貸しはしてくれない。



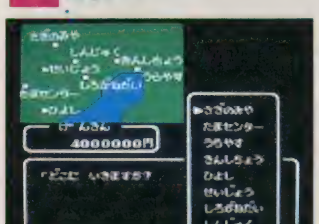
←道端で思案する。どこに行こうかな……。

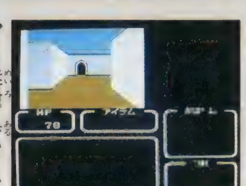


➡いろんな投信が増えた。利益はないが安心できる。

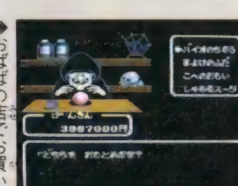
購入

いろいろな場所に出かけてアイテムを購入する。3D迷路の中を歩き回るという、シミュレーションとは思えないモードだ。ここでステータスを回復させる必要があるので、最低でも1か月に1回は来よう。でも、回復場所さえ暗記していれば、そのほかのイベントは無視しても、ゲームに差し支えない。ただ、「愛人」や、「たんばの館」など、笑えるイベントも多い。結構楽しめるのだ。

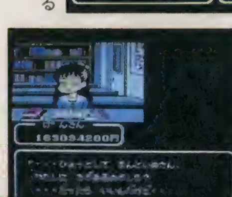




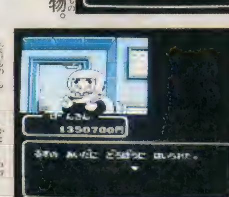
➡3D迷路。歩いていると体力が消耗する。



➡おばばの店でお買い物。なにを買おうかな。



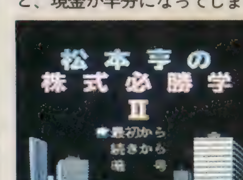
←贈物持って通い続けて甲斐あって、愛人にできた！



←どこかに泥棒よけのアイテムも売っているぞ。

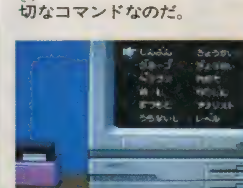
セーブ

データを「セーブ」してゲームを終了する。これを実行しないと、現金が半分になってしまう。



情報

さまざまな情報を集める。地味で面倒だけど、とても大切なコマンドなのだ。



現物売買：実際に自分の株を売買すること。**信用取引**：投資家が証券会社から株を借りて売ったり、買つけ金を借りて株を買うことをいう。現物売買よりも取り引き金額が大きくなりやすい。**委託補償金**：信用取り引きする場合、損した時に支払いできることを証明するため、取引金額の何割かを証券会社に預けること。

激亀忍者伝™



アメリカのコミック界で大人気のヒーローが、ついに日本へやってきた。その名は〝ティーンエイジ　ニンジャ　タートル〟。彼らの活躍をゲームにしたのが、この『激亀忍者伝』だ。

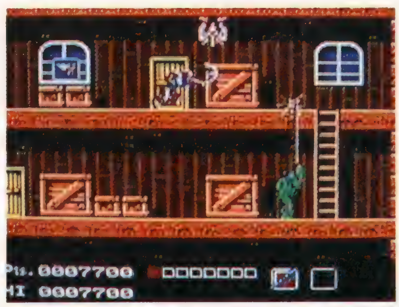
R カセット　コナミ
価格未定
5月発売予定

謎の犯罪組織〝フットクラン〟をたたきつぶせ

ニューヨークの地下深くに、巨大なネズミの姿をしたひとりの老人が暮らしていた。彼の名はスプリンター。昔は、たくさんの弟子を持つ忍者だったが、その失脚を企む者に、生体変換銃〝MTガン〟の光線を浴びせられて、このような姿になってしまったのである。しかし、このとき偶然に光線を浴びた4匹の亀は人間のような姿になり、スプリンターのもとで修業を始めた。亀忍者の誕生である。

そんなある日、スプリンターのひとり娘エイプリルが、謎の犯罪組織〝フットクラン〟に誘拐されてしまった。そして、この組織のボス・シュレッダーこそ、スプリンターをこのような姿にした張本人だったのである。

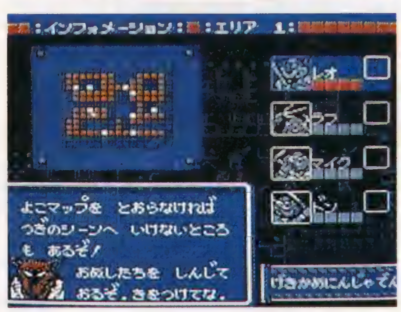
と、ここまでがこのゲームのプロローグ。ゲーム自体は、全6ステージの単純なアクションゲームになっている。各ステージは、横から見たタイプのアクション面と、それをつなぐ上から見たタイプの地上面からできている。この間を行ったり来たりして、アイテムを集めながら先へ進み、各ステージに用意されている目的をクリアしていく。ステージごとに、水中面があったり、主人公たちの乗るマシンが出てきたりとイロイロ変化があって、最後まで飽きずに楽しめそう。



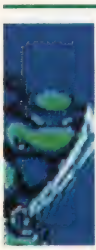
←各キャラの特性をうまく利用すると、楽に戦いを進めることができる。



←ロープのアイテムを手に入れると、ビルとビルの間を綱わたりできる。

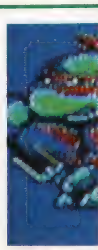


←サブ画面を見れば、各キャラの状態や現在どこにいるかが一目でわかる。



レオ

攻撃範囲が広く、すばやい攻撃が可能なカタナブレードを持つ。4人のリーダー的存在。



ラフ

サイという十手のような武器を使い、近くにいる敵に、強烈な連続攻撃をくわえる。



マイク

『燃えよドラゴン』でおなじみのヌンチャクを武器にしている。サイやカタナより破壊力がある。



ドン

棒術の使い手。リーチの長さとその破壊力は、4人のうちで一番。しかし、動きは遅い。

全6エリアを突破せよ！

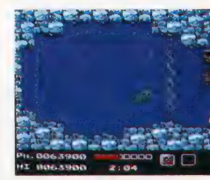
エリア1

エリア1では、〝フットクラン〟にさらわれたスプリンターのひとり娘、エイプリルを救うことが目的だ。



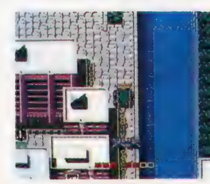
エリア2

ダムに仕掛けられた8つの爆弾を2分以内にはずすのが、ここでの目的。水中面があるのはここだ。



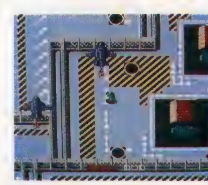
エリア3

特殊装甲車に乗りこみ、街の中を高速移動できる。地上面だけでも、ひとつのゲームとして楽しめるね。



エリア4

ここは敵の飛行場。地上を歩いていると、敵の爆撃機が爆撃をかけてくる。すばやく行動しよう。



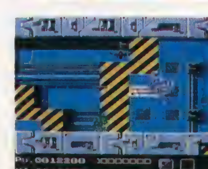
エリア5

サーチライトで発見されないように、慎重に行動しよう。目ざすは、敵基地〝テクノドローム〟だ。



エリア6

いよいよ、敵の本拠地内部に潜入する。ここは最終エリアらしく強敵ぞろい。シュレッダーを倒せ！



最新ゲーム徹底攻略

最新の人気ゲームを徹底的に攻略。
キミたちがゲームする時のお役に立ちます。
ゲームのことならすべて、
㊖の強力ライターにおまかせ！



SV Series4
ワギャンランド

ワギャン

ワッ、ギャ、ガー、ギャー、無敵と、5段階にパワーアップする音波砲を武器に、ワギャン島を支配するドクターデビルと対決する。

Visual Work:Takeshi Okazaki

初心者のためのウィザードリィII入門！

Wizardry Legacy of Llylgamyn

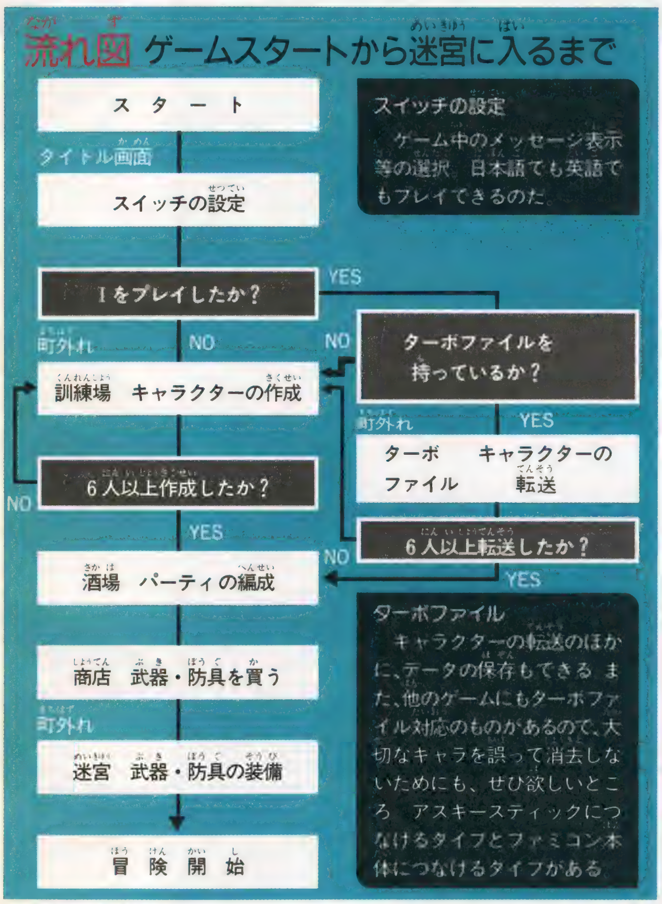
ウィザードリィII

アスキー ￥6,500 2月21日発売 バックアップ

息の詰まるような3D迷路の中を、伝説の秘宝を求め歩く6人のパーティ……。とっつきにくいと言われるこのゲームを、今回は初心者にも分かりやすいように分析・紹介してみよう。

キャラクターの作成とパーティ編成

流れ図 ゲームスタートから迷宮に入るまで



キャラクターの作成手順

キャラクターの作成手順は次の通り。

①：名前を入力する。決定後、同じ名前が登録されていると、自動的にその「キャラクターを調べる」になる。

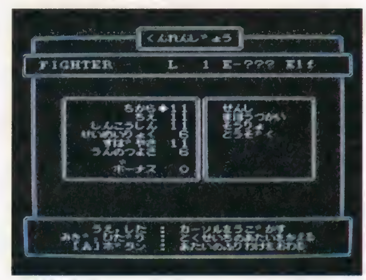
②：種族の選択。それぞれの特性値を覚え、作りたい職業にあわせて選択。

③：属性の選択。属性によっては、なれない職業もあるので注意。

④：ボーナスポイントの振り分け。職業にあわせてボーナスポイントを特性値に振り分ける。職業別に決められた特性値を上回ると、右に職業が表示される。

⑤：職業の選択。なりたい職業を選ぶ。

⑥：使用するかどうか選択。ボーナスポイントが低かったり、選択をまちがえた場合、ここで「NO」を選択し、そのキャラを消去する。



⬆特性値にボーナスポイントを振り分けて、職業を決定する。



⬆キャラクターの転送と通過の儀式。転送されたキャラは、レベル1の状態に。

■種族別基本特性値

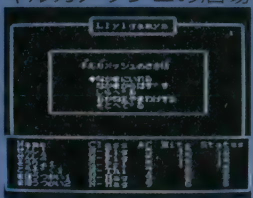
種族	英語	力	知恵	信仰	生命	素早さ	運
人間	Hum	8	8	5	8	8	9
エルフ	Elf	7	10	10	6	9	6
ドワーフ	Dwa	10	7	10	10	5	6
ノーム	Gno	7	7	10	8	10	7
ホビット	Hob	5	7	7	6	10	15

■職業別必要特性値

職業	英語	力	知恵	信仰	生命	素早さ	運
戦士	Fighter	11					
魔法使い	Mage		11				
僧侶	Priest			11			
盗賊	Thief					11	
司教	Bishop		12	12			
侍	Samurai	15	11	10	14	10	
君主	Lord	15	12	12	15	14	15
忍者	Ninja	17	17	17	17	17	17

城 宿・酒場・寺院・商店のある唯一の場所

ギルガメッシュの酒場

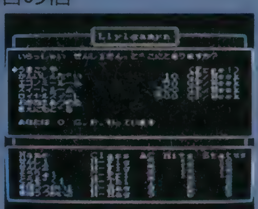


⬆酒場の仲間を集めてパーティを編成する。

パーティの編成・解散、キャラの状態を調べる、金の山分け等を行なう場所。なお、パーティの編成の時には、善の属性のキャラと悪の属性のキャラは、基本的には同じパーティには組み込むことができない。中立ならばどちらの属性のパーティでもOKだ。

冒険者の宿

➡ダメージを受けていないキャラは、馬小屋で十分。



HP・MPの回復、そしてレベルアップを行う場所。また、次のレベルアップに必要な経験値も教えてくれる。冒険から無傷で帰還しても、立ち寄るほうがいい。

カント寺院

冒険から帰還したときに、麻痺・石化・死亡・灰の状態のキャラがいると、そのキャラは自動的にパーティから外されて、ここに運ばれる。健康体に戻すにはかなりの大金が必要になる。死・灰の状態以外なら、できるだけ僧侶の呪文で治療したいところだ。

町外れ

訓練場、迷宮などがあるほか、ターボファイルを使ったり、ゲームを中断したりするための場所。「町外れに行く」を選ぶかわりにⒷボタンで代用できるが、初めてプレイする人はコマンドで選択しよう。

ボルタック商店

アイテムの売買、鑑定、そして呪いを解く場所。かなり高額なアイテムも売っているが、迷宮で手に入れることもできるので、無駄使いは慎もう。商店にないアイテムを売ると、次回からそのアイテムも販売リストに載るのだ。

不確定名	英語名	日本語名	戦魔僧盗司侍君忍	売価	備考
Weapon	Dagger	短刀	F M T S L N	5	
Weapon	Short Sword	短剣	F T S L N	15	
Weapon	Short Sword＋1	短剣＋1	F T S L N	5,000	
Weapon	Broadsword	段平	F S L N	25	
Weapon	Broadsword＋1	段平＋1	F S L N	5,000	
Weapon	Hand Axe	斧	F T S L N	15	
Weapon	Battle Axe	戦斧	F S N	70	
Staff	Staff	杖	F M P T B S L N	10	
Staff	Mace	メイス	F P B S L N	30	
Staff	Flail	フレイル	F P S L N	150	
Clothing	Mage's Robes	魔法使いのローブ	F M P T B S L N	15	AC-1
Armor	Cuirass	革の鎧	F P T B S L N	50	AC-2
Armor	Cuirass＋1	革の鎧＋1	F P T B S L N	1,500	AC-3
Armor	Hauberk	鎖帷子	F P B S L N	100	AC-3
Armor	Hauberk＋1	鎖帷子＋1	F P B S L N	1,750	AC-4
Armor	Breast Plate	胸当て	F P B S L N	200	AC-4
Armor	Breast Plate＋1	胸当て	F P B S L N	2,000	AC-5
Armor	Plate Armor	鎧	F S L N	750	AC-5
Shield	Heater Shield	鉄の盾	F P B S L N	40	AC-2
Shield	Heater＋1	鉄の盾＋1	F P S L N	1,250	AC-3
Shield	Round Shield	盾	F P T B S L N	20	AC-1
Gauntlet	Iron Gloves	鉄の小手	F P S L N	1,250	AC-1
Helm	Sallet	兜	F S L N	100	AC-1
Scrool	Katino Scroll	眠りの巻物	F M P T B S L N	500	
Scrool	Badios Scroll	苦痛の巻物	F M P T B S L N	500	
Potion	Potion of Dios	傷薬	F M P T B S L N	500	
Potion	Latumofis Oil	毒消し	F M P T B S L N	300	
Potion	Halito Potion	炎の薬	F M P T B S L N	500	

町外れ 訓練・迷宮・各種特殊な処理の場所

訓練場

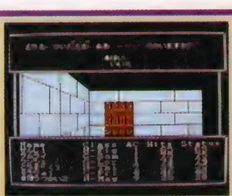
キャラクターの作成、呪文・レベルなどの状態を調べる、不要なキャラの消去、名前の変更、そして職業の変更（クラスチェンジ）ができる場所。



⬅キャラのステータスを調べることができる。

迷宮

冒険の舞台である迷宮の入口。敵を倒し経験値を稼ぎ、迷路を探索して、数々の謎を解く場所。すべての準備が整わないうちは、入らない方がいいだろう。



⬅迷宮。いよいよ冒険の始まりだ。

冒険の再開

迷宮内で「冒険を中断」したパーティの「冒険を再開する」。ただし、迷宮内で全滅したパーティは、このコマンドでは冒険を再開できない。別のパーティで死体を回収する必要があるのだ。

ターボファイル

ターボファイルにデータを保存し、また保存したデータを読み込む。「キャラの転送と通過の儀式」も、ここで行う。なお、転送ではキャラを1人ずつ加える。1のデータはそのまま残るぞ。

ゲームの中断

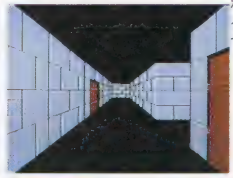
ゲームを終了させたいときには、必ずここを選択しよう。

城に戻る

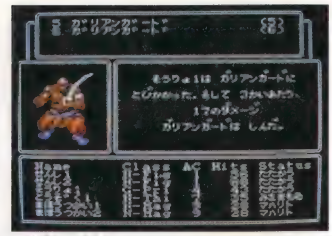
酒場、宿屋のある城に行くコマンド。Ⓑボタンでも可。

迷宮 待ち受けるワナ・敵たち

迷宮の中には、さまざまなワナ・謎が隠されている。見えない扉や一方通行の壁、ワープや落し穴。そしてパーティーがいきなり全滅する場所などなど、MAP上に仕掛けられた数々の謎・ワナ。最終目的物であるル・ケブレスの守る伝説の秘宝を手に入れるためには、これらのワナを解きあかし、塔の最上階までたどり着かなければならないのだ。

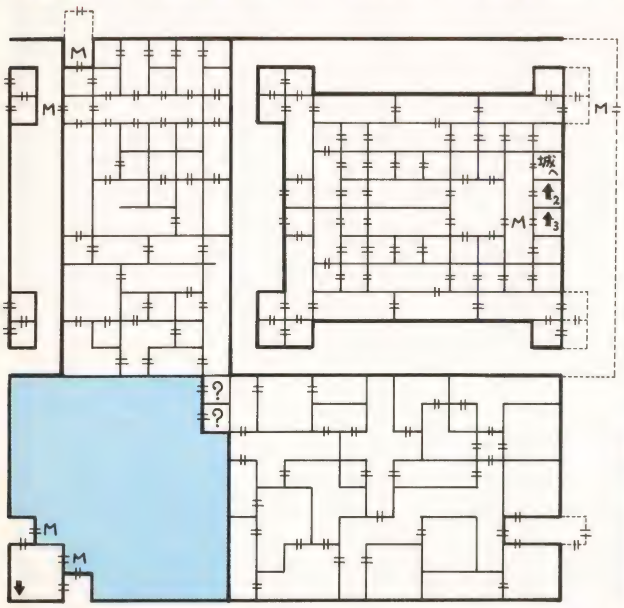


⬅3D迷路の世界。迷子になったら帰れなくなるぞ。



⬆海賊の手下たちが、パーティめがけて襲いかかる。「マハリト」で蹴散らせ！

1F 謎の小島・堀に守られた海賊の城



スタート地点のすぐ東側に浜辺があり、そこから沖に進むと小島がある。だが、ゲームを始めたばかりだと、波に足を阻まれて、たどり着けない。先の階にあるアイテムを使うとたどり着けるのだ。

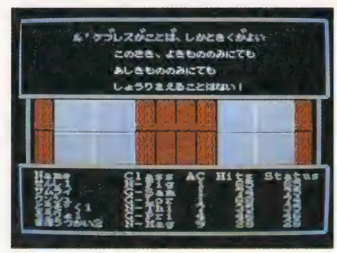
MAPを見ればわかるが、このフロアには堀に囲まれた城がある。堀に沿って歩くと、3か所で強敵「モートモンスター」に出会う。また、城の中では海賊たちが要所を守っている。その一番深い所に、2F・3Fに通じる階段があるのだ。

マップの見方

‡＝扉	→＝一方通行の壁
｜＝壁	⇉＝一方通行の扉
↑₂＝2Fへの階段	↑₃＝3Fへの階段
↓＝城への階段	M＝メッセージ



⬆湖の中に小島が見える。まだ、たどり着くことはできないのだ。

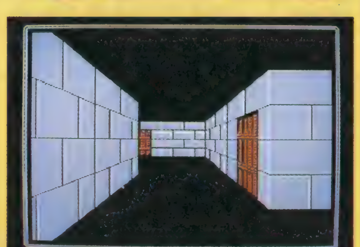


⬆この先、善と悪の協力がなければ、クリアへの道は閉ざされることになる。

特別講座 3D迷路の見方&MAPの作り方

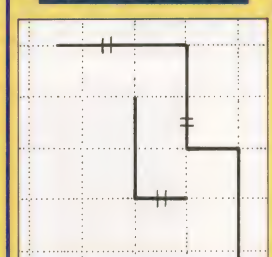
遠くに行くほど物体は小さく見える。これを利用して3DのMAPは作られている。つまり壁の大きさで距離が解るのだ。また、壁1歩分ごとに、区切り線がある。数えれば、何歩先がどうなっているかがわかる。これはリアル画面より、線画のほうがわかりやすいだろう。比べてみて欲しい。なお、迷宮に入ったら「ミルワ」「ロミルワ」の呪文で、明りを灯すことを忘れずに。またMAP制作中にはこまめにキャンプを張り、「デュマピック」の呪文で位置を確認しておこう。知らないうちにワープしていることもあるぞ。

ゲームの中の表示



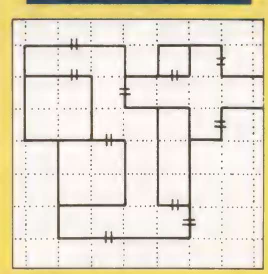
前と右に道がある。前に1歩進み、右を見ると扉がある。また、最初の場所から、2歩前進すると、壁に突き当る。そこで左を向いて1歩進むと、右手に壁がある。この画面ではそれ以上の情報は手に入らない。この場合とりあえず後ろと右を確認し、進路がなければ突き当りまでまっすぐ進み、左を確認する。

2Dに置き直す



左の画面を2Dマップにすると、太線のようになる。ここで右と後ろを確認すると、細線のようなマップが作れるはず。なお、「デュマピック」の呪文を唱えると、西の方角を向き北に2、東に14の場所にいることが解る。

実際のマップ



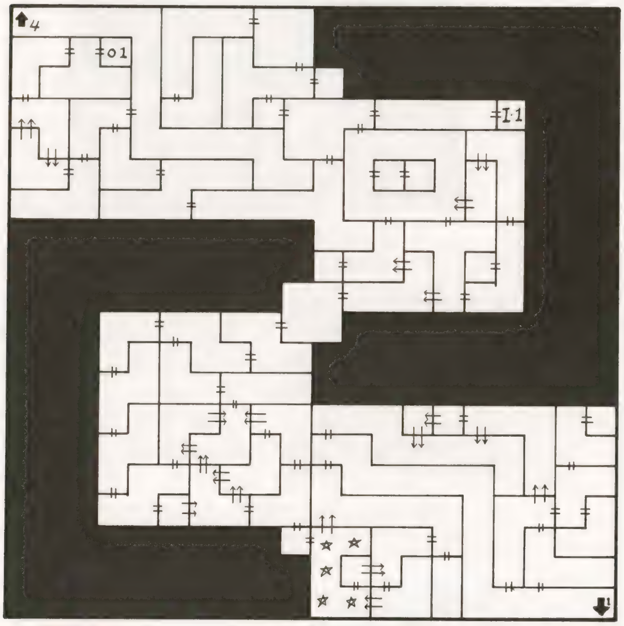
実際のマップは、このようになる。通路の交差している場所や、曲がり角などで、左右をよく見ながらマップを作ることが大切だ。なお、敵の出現に惑わされ、パーティの位置や方向を忘れることもあるので注意。

 マップイラスト／かんなたかし

2F 善のパーティだけが入れるフロア

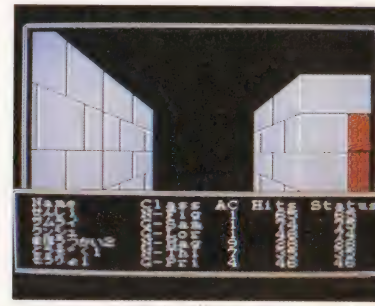
このフロアには、悪しき心を持つ冒険者は足を踏み入れることができない。善の属性を持った冒険者のみのパーティ、または善の冒険者と中立の冒険者の混合パーティ のみが、探索することができるのだ。MAP中の塗りつぶされた部分には、まだ入ることができない。上の階の別の階段を使って入るのだ。

このフロアの敵は、群れをなして襲って来ることが多い。魔法使いのレベル3の呪文「マハリト」があると冒険がかなり楽になる。L4の呪文「モリト」があるとなお良い。攻撃呪文と回復呪文の残りは、常に気をつけておき、少なくなったら素直に帰還しよう。無理して死んでしまったら、元も子もないぞ。

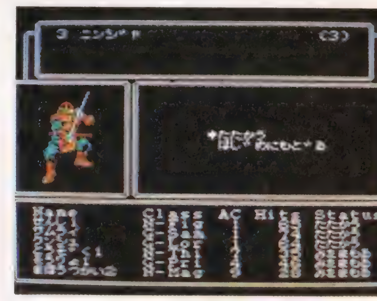


マップの見方

‡＝扉　→＝一方通行の壁
｜＝壁　⇉＝一方通行の扉
↓1＝1Fへの階段　I＝ワープイン
↑4＝4Fへの階段　O＝ワープアウト
☆＝ミルワ系の呪文が効かなくなる



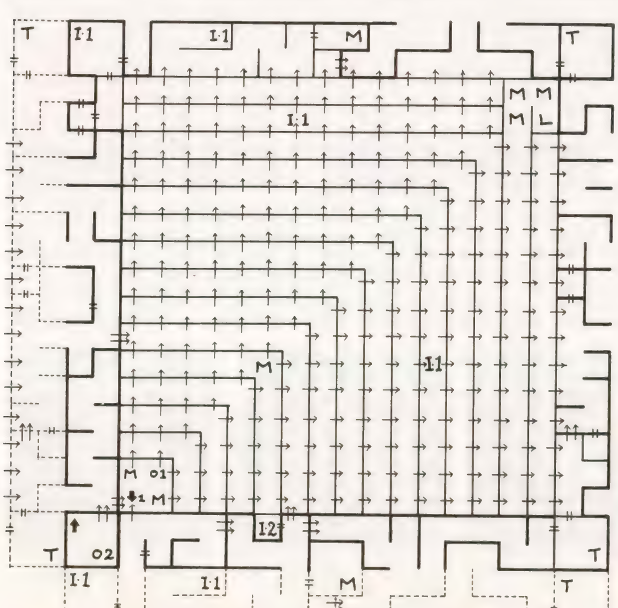
⬆「ロミルワ」の呪文の効力がなくなる。部屋を出ても効力は失せたまま。再度唱える必要がある。



⬆このフロアあたりの忍者はいいが、レベルが上がってくると首を落とされることがあるぞ。

3F 悪のパーティを待ちうけるワナ

2Fに立ち入ることのできない悪のパーティにとっては、このフロアが実質的な2階となるわけだ。でも、敵の強さは2Fと大差ないので、3Fといってもけっこう安心できる。ただし、迷路の構造やワナ、イベントなどは、このフロアの方がかなり多い。まず先に2Fを探索し、そこで中立の属性を持つ冒険者に経験を積ませ、その冒険者をパーティに加えることで安全を図った方がいいかもしれない。なお、1Fから階段を上がってスグの地点は、かなり大きな広間に見えるが、すべて一方通行の壁。1歩足を踏み出すと、先に進む以外に道はない。できれば「モリト」の呪文を持つ魔法使いを連れて行きたいところだ。

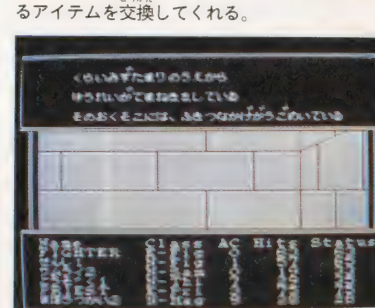


マップの見方

‡＝扉　→＝一方通行の壁
｜＝壁　⇉＝一方通行の扉
↓1＝1Fへの階段　I＝ワープイン
↑5＝5Fへの階段　O＝ワープアウト
M・T＝メッセージ・イベントなど



⬆ボルタック商店で普通に売っている武器と、あるアイテムを交換してくれる。



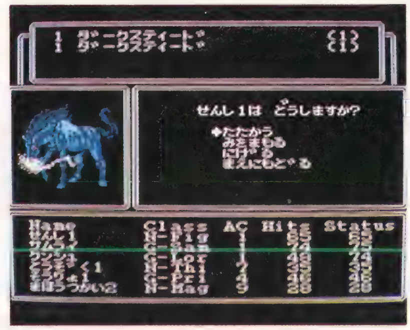
⬆不気味な場所には何かある。探すかどうか聞いてくるので、どうするか選択する。

戦闘 経験値を稼いでレベルアップ!

モンスターの巣くう場所に踏み入れたり、移動中ランダムにモンスターと遭遇することがある。遭遇したモンスターと戦い、これを倒して経験値を稼ぐのだ。

このゲームでは、敵の名前には2種類ある。「鎧を着た男」や「不気味な生き物」のように、遭遇したばかりで相手がよくわからないときの「不確定名」。そして、「忍者」や「ウィッチ」のように、正体が判別できた後の「確定名」だ。

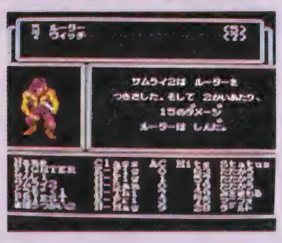
不確定名の場合、正体が特定できないので誤った判断で攻撃してしまうことがよくある。できれば出会った瞬間に「確定名」がわかる僧侶の呪文「ラツマピック」を使っておきたいところだ。なお、味方のパーティは、前衛の3人しか直接的な攻撃（剣による攻撃）ができない。後衛3人は、「呪文」・「アイテムを使う」・「呪いを解く」といった、間接的な行動しかできないのだ。



◆敵を倒して経験値を稼ぐ。RPGの醍醐味だね。

戦闘の手順

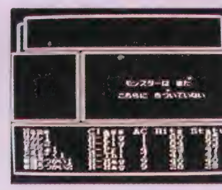




まず冒険者の行動を選択。1人ずつ「戦う」「呪文」などを選択する。選択し終わったら、確認を求めてくる。OKすると、敵味方入り乱れての戦闘に入るのだ。なお、行動の順番は、特性値の「素早さ」にランダムの要素を加えて決定される。だが、なかなか思った通りの順番にならない場合も多い。このため、例えば「カティノ」を使う敵には、「マハリト」の呪文1発で倒せるはずでも「モンティノ」の呪文も唱えておく、などということも必要になる。

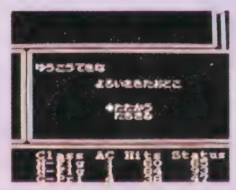
行動終了後、敵も味方も生き残っていると、もう1度行動選択。敵が全滅すると経験値アップ。宝箱を持っていれば、ワナを外してアイテムや金を入手する。宝箱がなければ金だけとなる。ちなみに、味方が全滅すると墓地が表示され、城に戻る。そのパーティは、別の冒険者が全滅した場所で遺体を拾うまでそのままになっているわけだ。

先制攻撃



味方の先制攻撃のときは敵の攻撃がないので、思うままに攻撃できる。ただし、アイテムは使えるが、呪文は一切使用不可。もちろん敵の先制攻撃の時も同じだ。

友好的なモンスター



善の属性のパーティなら「立ち去る」、悪なら「戦う」が正解。善のパーティが戦ったり、悪のパーティの時に立ち去ると、属性が変化することがあるぞ。

戦闘時のオプション

戦う

剣などの武器を使い、直接敵と戦う。前衛の3人のみが選択できる。相手の直接攻撃を受けることになるので、普通は力がありHPも高い戦士やサムライなどを前衛におくことになるのだ。

呪文

僧侶・魔法使いの呪文を唱える。先制攻撃の時には選択枝が表示されない。なお、敵の「モンティノ」の呪文に捕えられると、戦闘終了まで呪文を唱えても効果はない。MPをムダ使いするだけだ。

アイテムを使う

所持しているアイテムを使う。盗賊などの、後衛にいても呪文を持っていないキャラに使わせるのがベストだろう。戦闘中に使えないものを使おうとすると、使えないと表示される。

身を守る

敵の攻撃から盾や剣を使って身を守る。後衛の3人は直接攻撃されることはないが、呪文を使わない、または使えない時に、なにもしないというのと同じ意味で選択する。

呪いを解く

邪悪な魔法使いの手で操られる敵・ゾンビなどの呪いを解き放ち、土に戻す。神聖な職業である僧侶や司教のみ選択できる。ただし、この方法で倒した敵の経験値は手に入らないのだ。

逃げる

敵から逃げ出す。ダメージが大きくて勝てない時に使う。失敗すると敵の攻撃を甘んじて受けることになる。成功しても、それまで戦って倒した敵の経験値や金は一切手に入らない。

モンスター紹介

このゲームに登場する怪物、悪人、妖精などの、個性あふれるさまざまな敵の、ほんの一部だけ紹介しよう。

マミー



◆ミイラ男。エナジードレイン（レベルダウン）をかけるので十分注意しよう。

ハイコルセア



◆1階の海賊の頭領格。わりと強いが、1人なので案外カンタンに倒せる。

マンアットアームズ



◆戦士。大群で押し寄せてくるので、「カティノ」の呪文で眠らせてしまおう。

ウィッチ



◆レベル1の魔法使いの呪文を唱える。別の敵と組んで攻められるとつらい。

フライアー

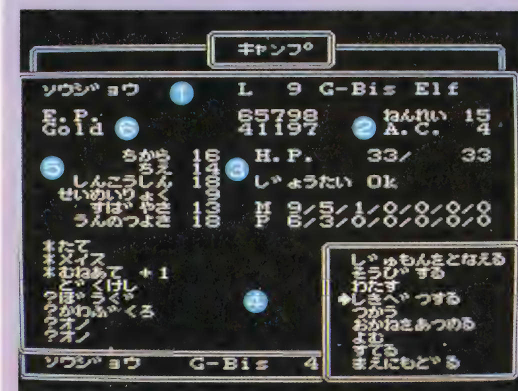


◆僧侶の呪文を使う敵だ。グラフィックも、暗いイメージが渋くていいね。

キャンプ キャラクターの治療などを行う

キャラクターの状態を調べる

キャラクターのステータスを表示する「調べる」には、いろいろな情報がぎっしり詰まっている。記号のかたまりのように見えるので、最初はちょっととまどうかも知れないけど、データの見方は完ぺきに覚えておこう。コマンドをうまく使いこなせるようになれば、冒険のつらさを軽くすることができるのだ。



①名前・属性など
名前・レベル・属性の頭文字・職業の頭3文字・種族が表示されている。

②年齢・A.C.
冒険者の年齢とA.C.（アーマークラス）が表示されている。

③体力・呪文など
現在のH.P.と、そのMAX値、ステイタス、呪文の残り数を表示。

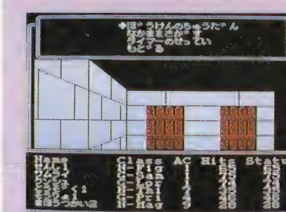
④コマンド・アイテム
コマンド・アイテムを表示。アイテムは装備中などの状態がわかる。

⑤特性値
現在の6つの特性値の数値を表示している。

⑥経験値・ゴールド
獲得経験値の合計と、所持しているお金を表示。

移動中、Ⓑボタンを押すと、キャンプを張ることができる。この中では、アイテムの使用や受け渡し、鑑定、装備、呪文を唱える、パーティの再編成、などを行えるのだ。戦闘中に、呪文を唱えようとしたら残りがない、といった事態にならないように呪文の残り数を調べられる。また、迷子にならないために、「デュマピック」の呪文を唱えて位置を調べるなど、このゲームでは、こまめにキャンプする必要があるのだ。

その他



⬆セレクトボタンでサブ画面を呼び出せる。このほかにもスタートでステータスウインドウの開閉が可能だ。

移動中にセレクトボタンを押すと、サブメニューが表示される。ここでは、「冒険の中断」のほか、全滅したパーティを探したり、表示スピードの変更ができる。あまり使用しないコマンドとはいえ、重要なものばかりなので、覚えておこう。

ちなみに、表示スピードはメッセージを表示している時間。

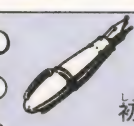
呪文LIST

僧侶の呪文 PRIEST SPELL

レベル	呪文名	使用場所	対象	効果
1	カルキ	戦闘	パーティ	ACを1下げる。戦闘中のみ有効
	ディオス	常時	味方1人	H.P.が1～8P回復
	バディオス	戦闘	敵1匹	敵に1～8Pのダメージを与える
	ミルワ	常時	パーティ	迷路を明るく照らす。時間制限あり
	ポーフィック	戦闘	使用者	ACを4下げる。戦闘中のみ有効
2	マツ	戦闘	パーティ	ACを2下げる。戦闘中のみ有効
	カルフォ	戦闘後	宝箱	宝箱のワナを90%以上の正確さで調べる。盗賊の〝調べる〟と一緒に使おう
	マニフォ	戦闘	敵1群	しばらくの間敵の動きを止める
	モンティノ	戦闘	敵1群	敵の呪文を封じ込める
3	ロミルワ	常時	パーティ	帰還するまで迷路を照らす。ただしダークゾーンに入ると効力を失う
	ディアルコ	常時	味方1人	P-LYZE、ASLEEPの状態を治療
	ラツマピック	常時	パーティ	敵の正体を識別する。1度使えば帰還するまで効力は続く
	バマツ	戦闘	パーティ	ACを4下げる。戦闘中のみ有効
4	ディアル	常時	味方1人	H.P.を2～16P回復
	バディアル	戦闘	敵1匹	敵に2～16Pのダメージを与える
	ラツモフィス	常時	味方1人	POISONEDの状態を治療
	マポーフィック	常時	パーティ	帰還するまでACを2下げる
5	ディアルマ	常時	味方1人	H.P.を3～24P回復
	バディアルマ	戦闘	敵1匹	敵に3～24Pのダメージを与える
	リトカン	戦闘	敵1群	敵に3～24Pのダメージを与える
	カンディ	キャンプ	キャラ1人	全てのキャラの内1人の位置を示す
	ディ	キャンプ	味方1人	死んだキャラの復活。成功率は低い
	バディ	戦闘	敵1匹	敵を倒す。成功率は低い
6	ロルト	戦闘	敵1群	敵に6～36Pのダメージを与える
	マディ	常時	味方1人	死、灰以外の状態を治療。H.P.も回復
	マバディ	戦闘	敵1匹	敵のH.P.を1～8にしてしまう
	ロクトフェイト	戦闘	パーティ	城に帰還する。が、装備のすべてと、G.P.のほとんどを失う
7	マリクト	戦闘	敵全員	敵に12～72Pのダメージを与える
	カドルト	常時	味方1人	死、灰になったキャラの復活

魔法使いの呪文 MAGE SPELL

レベル	呪文名	使用場所	対象	効果
1	ハリト	戦闘	敵1匹	敵に1～8のダメージを与える
	モグレフ	戦闘	使用者	ACを2下げる
	カティノ	戦闘	敵1群	敵を眠らせる
	デュマピック	キャンプ	パーティ	現在位置を座標で示す
2	ディルト	戦闘	敵1群	敵のACを上げる
	ソピック	戦闘	使用者	ACを2下げる
3	マハリト	戦闘	敵1群	敵に4～24のダメージを与える
	モリト	戦闘	敵1群	敵に3～18のダメージを与える
4	モーリス	戦闘	敵1群	敵のACを上げる。ディルトの約2倍の威力を持つ
	ダルト	戦闘	敵1群	敵に6～36のダメージを与える
	ラハリト	戦闘	敵1群	敵に3～36のダメージを与える
5	マモーリス	戦闘	敵全員	敵のACを上げる
	マカニト	戦闘	敵全員	L8未満の敵を全滅させる
	マダルト	戦闘	敵1群	敵に8～64のダメージを与える
6	ラカニト	戦闘	敵1群	敵を窒息死させる
	ジルワン	戦闘	敵1体	不死の敵(アンデッドモンスター)を倒す
	マゾピック	戦闘	パーティ	ACを2下げる
	ハマン	戦闘	?????	危機を脱出するための何かがおきる代償として1レベル失う
7	マロール	常時	パーティ	キャンプ中は任意の場所、戦闘中はランダムにテレポートする
	マハマン	戦闘	?????	危機を脱出するための何かがおきる。代償として1レベル失う
	ティルトウェイト	戦闘	敵全員	敵に10～100のダメージを与える



Writer's Note

初心者にはとっつきにくいゲームだろう。でも慣れると時間を忘れてハマる。謎解きが終わっても遊べるRPGなのだ。（マッピー）

序盤から中盤までの攻略はこれで完璧！



ハイドライド3 闇からの訪問者

カセット　バックアップ
ナムコ
¥6,900
2月17日発売

さあて、RPGの王様がボクらの前に現れた。これはアクションRPGの決定版なのだ。アクション大好きというキミも、RPG大好きなキミも、きっときっと満足できるはずだ!!

人の人生を左右するもの──それは職業!!

戦士、強盗、僧侶、修道士、この中から職業を選択

戦士



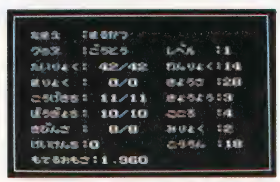
なんといっても、攻撃値と防御値が高いのが魅力。その他は、他の職業と見比べてもそんなに見劣りはしない。ただ、魔力が少ないのと、魔法を6つしか覚えられないのが難点と言えないこともないが、まずはこの職業からプレイすることをおすすめ。

初期！ステータス

項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大
体力	16/22	腕力	10/13	魔力	5/8		
攻撃値	15/18	防御値	11/14	機敏さ	12/15	器用さ	10/13
教養	8/11	幸運	9/12	魅力	11/14	心	50/57



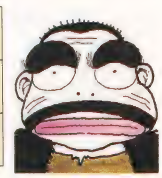
強盗



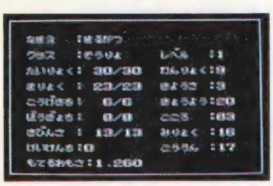
とにかく体力のお化け。モンスターに攻撃されてもすぐ死ぬことはない。ただ、魔力と教養、魅力が極端に少ないのが大きなハンデになる。魔法は使えず、買い物は定価よりも高く購入しなければならないんだ。このキャラの特性をよ～くつかんでプレイしよう。

初期！ステータス

項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大
体力	36/42	腕力	14/17	魔力	0/3		
攻撃値	11/14	防御値	7/10	機敏さ	7/10	器用さ	25/28
教養	3/6	幸運	15/18	魅力	2/5	心	0/7



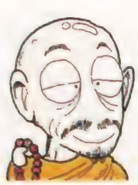
僧侶



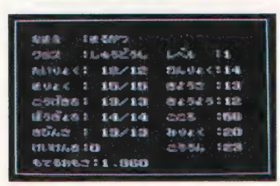
目を引くのが魔力の高さ。その代わりに攻撃値と防御値、器用さが少ない。このキャラは、普通のRPGにある魔術師という感覚でプレイをすべし。ヨロイなどの装備よりも、薬草などを目一杯持ち歩いた方が、後のことを考えると得策かもしれない。

初期！ステータス

項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大
体力	26/32	腕力	7/10	魔力	20/23		
攻撃値	6/9	防御値	6/9	機敏さ	10/13	器用さ	3/6
教養	18/21	幸運	15/18	魅力	13/16	心	80/87



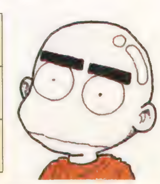
修道士



このキャラは、3つの職業の利点を集めたような理想的なキャラなのだ。ただ、体力が極端に少ないことを除いてだけど…。モンスターとの戦いに自信があれば、このキャラでプレイをしよう。魔法も使え、レベルアップすれば魔法以外でも十分戦えるぞ／

初期！ステータス

項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大	項目	小/大
体力	8/14	腕力	13/16	魔力	13/16		
攻撃値	12/15	防御値	11/14	機敏さ	12/15	器用さ	11/14
教養	11/14	幸運	20/23	魅力	19/22	心	50/57



ワンポイントアドバイス

RPGファンの気になる所は、アクションについていけるかどうか……だろうと思う。しっかし、安心なのだ。モンスターと正面から戦うんじゃなく、ちょっとズレ気味に攻撃をしかければ、なーんてことないわけさ。簡単に倒せるぞお!!

食う、寝る、日が暮れる これがゲームの基本

ボクたちの生活と同様、時が経過していくのに素早く対応するのがコツ

これが生活

なんと言っても、このゲームの最大の特徴がこれだ。

自分のキャラが時間とともに“食事がしたい”とか“眠い”など、ボクらがふだん生活しているのと同じように要求してくるんだ。“食事がしたい”は、食料を持っていれば自動的に食べてくれるけど、“眠い”のほうは街に戻って宿屋に泊まらなくてはならない。



⬆常にこの状態にいるようにしないとダメだぞ。

➡13時と19時に食事をしないと体力が減っていく。

⬆1度は寝ないと攻撃力は回復しません。

それも人生



⬆昼間は美しいね。

時を大切に…





⬅⬆なんと言っても、画面がこんな風に変化するなんて、今まで考えられなかったこと。生きてるって実感があるよね。

ハイドライド3のよい子の時間割だよ～ん

時刻	予定
1	食事をとる
5〜6	お店の開店
⑦	起床
8	食事をとる
⑬	昼食をとる
⑲	夕食をとる
20	お店が閉まる
㉓	眠くなる

朝のお目覚めはとても気持ち良く…

ちょっぴり遅めの昼食時間なのだ！

2度目のお食事。きちんと食べよう。

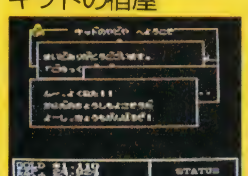
睡眠もきちんととらなくっちゃね！

また、ゲームの基本となっているのが、“時間”なんだ。この時間からは、どんな事をしても逃れることはできない。とくに、夜になるとモンスターたちが一直線に攻撃を仕掛けてくるので、歩き回らない方がいいのだ。

森の街

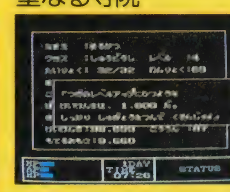
ゲームの中心地となるこの街は、同時にさまざまな情報も隠されている街だ。ゲーム序盤から終盤まで、キミのキャラは街の人に助けられながら進んで行くはずだ。何度も街の人に話を聞いてみよう。

キッドの宿屋



⬅眠くなったら、ここに泊まろう。自動的にセーブもされるので非常に便利である。

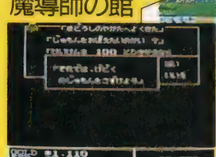
聖なる寺院



⬅キャラをレベルアップしてくれる所がココ。24時間営業しているから、経験値とひきかえにいつ入ってもタダでレベルアップしてくれる。願ってもない場所だ。

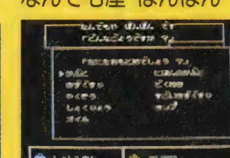


魔導師の館



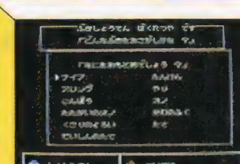
⬅ここでは6つの魔法を、経験値を支払うことによって得られるのだ。

なんでも屋“ぼんぼん”



⬆ここは、必要不可欠なアイテムを購入する店だ。“食料”“傷薬”“薬草”などなど、とくに傷薬は持てるだけ買っておかなければ、いざという時に後悔するゾ！

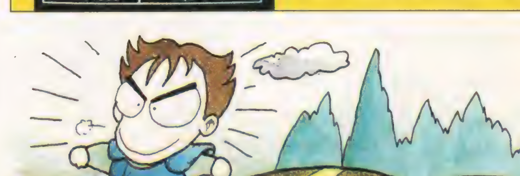
武器商店“ばくれつ屋”



⬅序盤から中盤ぐらいまでに役立つアイテムを売っているお店。とくに序盤では、スリングと皮の服を購入しておこう。

ゲーム序盤の戦略・戦術

この『ハイドライド3』は、『ドラクエ』シリーズとは違って、リアルタイムアクションRPGっていうんだ。これは、バトルや物事を判断する場合に、その場での決断力と反射神経が必要になるってこと。また、アイテムの重さや持てる重量が決められているのもその表れなのだ。だから、最初はできるだけ軽い武器や防具、それに薬をたくさん持って、経験値をためることに専念しよう。すると自然に“道”は開けるのだ。



ワンポイントアドバイス キャラクターの能力は、高ければそれにこした事はない。また、高くないと自分にとって不利益になる事も確かだ。だから、レベルアップ以外で変化する“こころ”の数字は、つねにチェックしておこう。

フェアリーランド メインマップ

これがフェアリーランドのメインマップだ。画面にして64画面分もの広さを持っている。が、しかしこのマップは疑似的な球形になっていて、森の街の真上に移動するとマップのいちばん左下隅の所へ出てくる。それを認識した上でプレイしないと、目的地に戻れなくなるのだ。



序盤戦は㊟善 悪おかまいなし

このゲームは、とくにレベル1のときなかなか難しい。だから、“心”が悪くなる事を覚悟の上で、㊟善モンスターを倒していこう。㊟善モンスターは、経験値もお金もたくさん持っているから大いに役に立つぞ。

ただし、それもレベル2ぐらいまでにすること。あまり㊟善モンスターを倒していると、後で大変なことになってしまうのだ。そこんとこヨロシク!



登場モンスター Part1

ジェリー

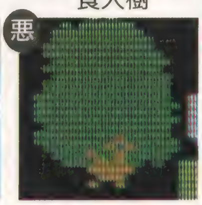
悪



こいつは足はのろいし、攻撃値も10しかないので、いいカモにできる。経験値は少ない。

食人樹

悪



こいつは移動しないのと離れた所からも攻撃してくるのが特徴。攻撃値は25。

樹木の精

善



こいつは移動する。こちらが攻撃するまで攻撃はしてこない。ただ攻撃値55は強力だ。

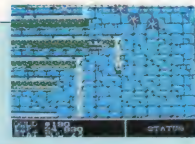
ワンポイントアドバイス 宝箱を開ける時に、レベルが低いのに手で開けようなんてことはさけたい。なぜなら、宝箱にはワナが仕掛けてある場合があるからだ。魔法が使えればいいのだけど。開ける時は、ワナに掛かってもいい準備をしてから開けよう!

超高層 ハーベルの塔

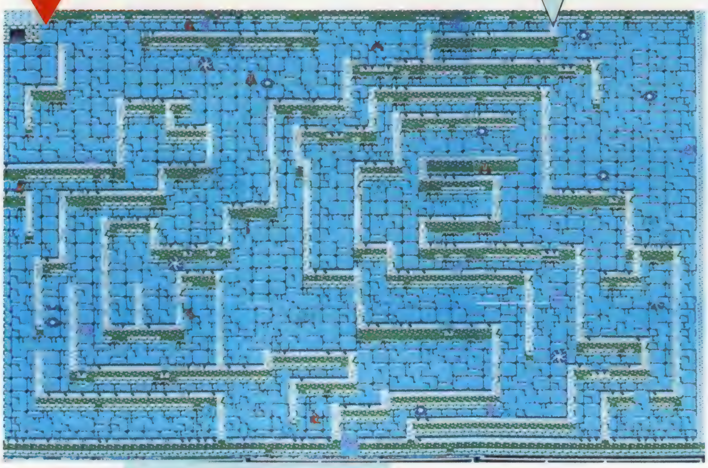
レベル2〜3になったら、この塔の中に入ってみよう。ここのモンスターたちは、外にいるモンスターよりも数倍も経験値を持っているのだ。ここでキャラのレベルを上げながら塔をクリアしていこう。まずは、ここハーベルの塔をクリアすることが先決。次のステップにつながる最低必須事項なのだから…

ここが抜け道

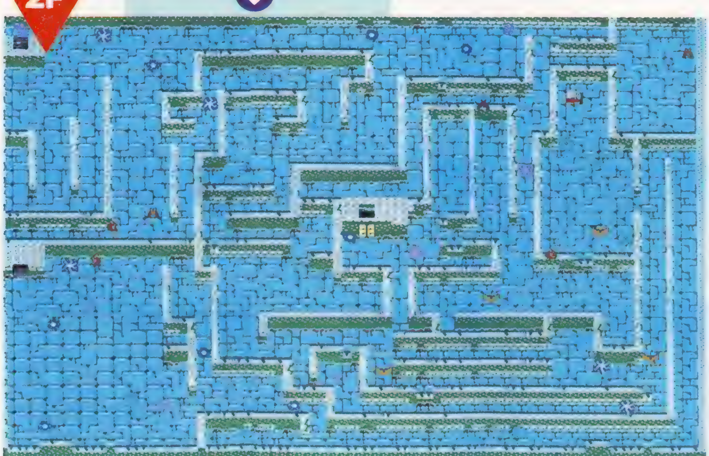
➡ここが素通りできるポイントだ。ここ以外にも隠された秘密は多いぞ！



1F



2F



3F



4F



秘密がまだまだ隠されているぞ

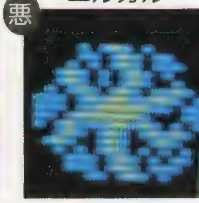
登場モンスター Part2

善 スライム



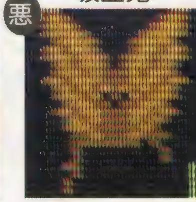
攻撃値7のモンスター。絶対に倒さないように！

悪 エルガル



攻撃値23。足が遅いのでいいカモにできるぞ!!

悪 吸血鬼



攻撃値92。動きが早いので、とくに要注意!!

悪 バルバル



攻撃値41のモンスター。結構おいしい奴だぞ

善 吸血コウモリ



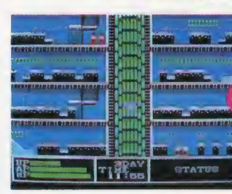
攻撃値23で強くはないけど、倒すのはやめよう。

悪 ダークアイ

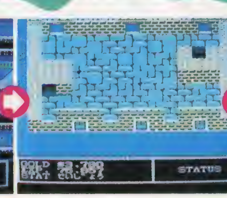


攻撃値 112。画面上では見にくい、イヤな奴！

エレベーターに乗って最上階でバトル



⬆エレベーターに乗って、一気に突破だぁ!!



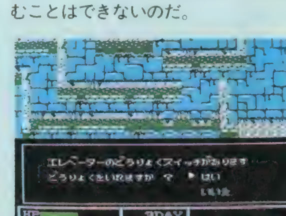
⬆階段を駆け上がって、ビッグフライのもとへ！



⬆最初のビッグキャラ。倒せば雲の石が手に入る。

エレベーターのスイッチはココ

⬇4Fの右下にあるココに入ると、写真のようにメッセージが現れる。このスイッチをONにしない限り、先に進むことはできないのだ。



ワンポイントアドバイス アイテムは、なんでも持っていればいいってわけじゃないのが、このゲームの基本。例えば、重量制限ギリギリまで持って冒険に出ると、何かを得るたびに物を使うか捨てなくちゃならなくなる。だから、余裕をもたせて冒険に出るのが賢いぞ！

天空の街

ハーベルの塔をクリアした後は、この街に来よう。ハーベルの塔の 199Fから来ることができるぞ。ここで新しい情報などをしっかり得よう。また、ちょろちょろと動き回り過ぎると下に落ちてしまうので、注意が必要なのだ。

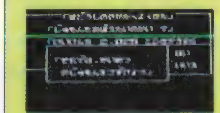
宿屋ジャストイン

$1000で泊まれる宿屋。自動的にセーブされるし、再出発のためには泊まっておこう。



魔導師の館

6つの高級な魔法を教えてくれる。戦士と強盗クンには関係のないところ。



なんでも屋ポチ

これからの冒険のためには、ここで買い物を…。



なっなにい〜?



↑天空の街で話しかけてみると、ナンと、こんなメッセージが……!



新しい装備に切りかえ

この天空の街に来て最初にやることは、何と言っても新しい装備の購入である。とくに"戦士の石"や"スーパーオイル"は必需品と言ってもいいくらいのもの。"戦士の石"は連射と攻撃力が+15されるし、"スーパーオイル"は洞くつに入った時にとても役立つ。あとは好みによってだけれど、"神の十字架"などがいいかもしれない。これは防御力が高くなるアイテムで、持っていて損はないシロモノ。また、魔導師の館で魔法を覚えることも忘れないように、しっかりとチェックしておこう。

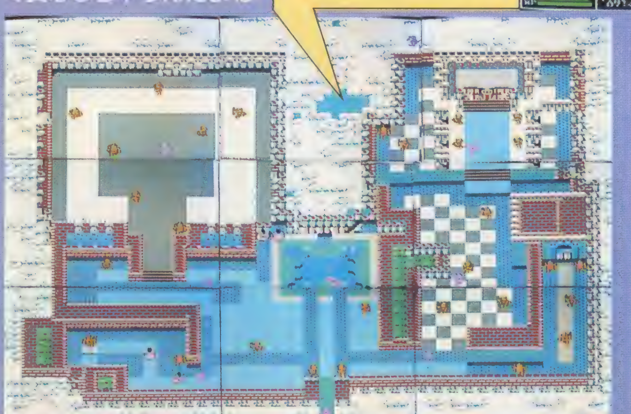
天空の城

ここまで来ると何となく安心しちゃうんだよね

ここから降りれば

雲の石があれば、ここから降りられる。そうすれば水の城に行くことができるぞ。





なんと薬草がタダで手に入るぞ



この天空の街でいちばん得した気分になるのが、"薬草"をタダで手に入れることができるってこと。この入手場所については、天空の城の右下にある部屋の前の衛兵に聞けば、すぐに分かるのだ。でも、あまり薬草を持ちすぎると重量オーバーで動くことができなくなってしまうから注意しておこう。欲張るとロクなことはない、まるで「舌切りすずめ」のようなもの?

ワンポイントアドバイス このゲームは、ゲーム内臓時計の何日間でクリアできたのかが、その人のテクになるんだ。90日で終了させられるか、はたまた365日たっても終了させられないか…。でも、ゲームは楽しくプレイするのが一番! 最後まであきらめるな!

水の城

ホントの情報は、この城の中にある。城内に入ったら、あたりかまわず話しかけよう。そうすれば、次に自分が何をすればいいのかが分かるはずだ。そのうちの1つは、例えば、「フェアリーランドの○○○の下に人が住んでいる」とかだ。情報は命なのです。

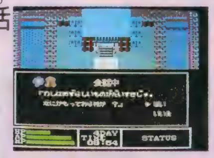


おお!!こんな所に!

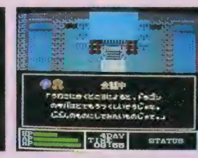
⬅どこに着くのかと思いきや、こんな所に…

ドラゴンのキバを手に入れれば…

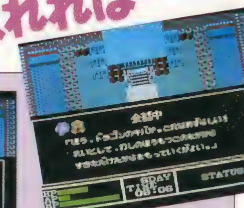
王様との会話



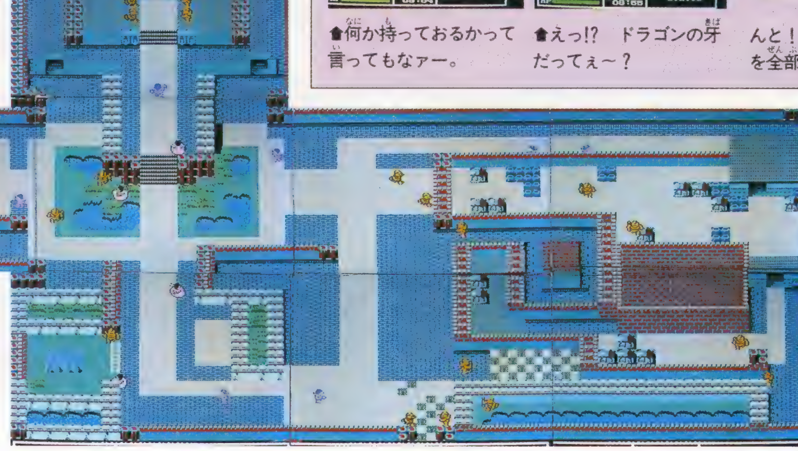
⬆何か持っておるかって言ってもなァー。



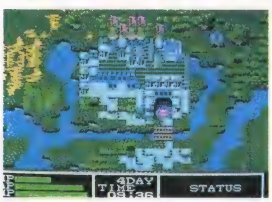
⬆えっ!? ドラゴンの牙だってぇ～？



⬆な、な、なんと！ じゃあ、宝箱を全部開けちゃおー！



あるものがないと橋がかからない



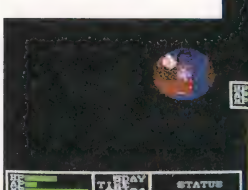
⬅このある物というのは暗証カード。これがないと水の城を出入りすることができない。城の中のどこかに落ちているぞ!!

慰靈の洞窟

この洞くつは、ちょっとエグイ。戦士と強盗はランプでしか周りを見ることができないのだ(そのほかは、魔法でOK)。隠れた通路もあってたーいへん。

うへえー





⬅⬆これが洞くつの中なのだぁ～！

入る前に準備はおこたるな

必要なのは、ランプとスーパーオイル。魔法の「せんこう」があればいらないけどね。



トラップには気をつけよう

ここには、さまざまなトラップが配置されているんだ。毒針（時間とともに体力が減っていく）、爆弾（体力が一気に減ってしまう）、とりもち（しばらく動けない）など、難関が待ち受けている。そこで、ここに入るのにはある程度レベルを上げておかなければならないのである。



登場モンスター Part3

悪 ゾンビ



こいつの足は、なかなか早いので要注意。攻撃値も160と強力で、相当手ごわいぞ。

ただ、経験値は今までのモンスターの中ではおいしい方なので、しっかり倒しておこう。

悪 悪霊



これを倒すときには、十分気をつけなければならない。㊤モンスターである浮遊霊を倒したりしたら目もあてられない。見分け方は、体の色が〝赤〟ってこと。ちゃんと見きわめよう。攻撃値は70。

善 浮遊霊



ここまで来たら、㊤モンスターは絶対に倒してはいけない。だから、飛び道具で攻撃するのは出来る限り避けよう。ピンク色したコイツを見かけたら、避けて通るように…。攻撃値は140。

ワンポイントアドバイス 武器の持ち方は、射程の長い物とできれば短い物を2つ持てれば最高なのだ。それは、㊤モンスターのいる場所では射程の短い武器で、そうでない時は長い武器で戦うのがベスト。間違って、㊤モンスターを倒したらどうしようもなくなるぞ。

○○の下の
地下の街

この街は、次のステップへの中継基地になる重要な街。ここでの情報をじっくり聞いて次に何をすべきか、どこに行くべきかを推理しよう。必ずヒントはどこかに隠されているので道しるべになる情報を得ることができるはずだ。

????

あれれ？　ここはなんなんだろう？　なんでも屋だろうか？　それとも、もっと他の何かだろうか？　とにかく現段階では発表できないのが、すっごーく残念でならない。もし、ここに入ったら、○○○○○○○○○○○、○○○○○○○○、○○○○○○○○○○○のだ。うーん、発表しちゃいたいよ～！

ラックイン宿屋

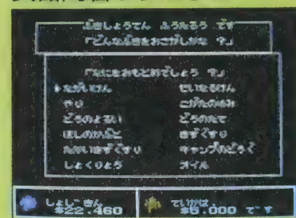
ここも今までと同じ宿屋。時間によっては、ちゃんとセーブしておくことが大事だ。

倉庫

入口の所には衛兵がいて、中に入れてくれない。中には宝箱が見えているのに…。でも、夜になれば衛兵も寝てしまうから…。



武器商店ふうたろう



この店で買っておかなければならないのが、"小型の弓"なのだ。きっと後々になって役に立つはず。また、キャンプの道具もね。

日夜、街の隅々まで歩きまわるのが大切!!

失われた宮殿

ナゾに満ちた数多くの世界へ突入

ここを探し当てるのには、大分苦労するはず。でも、いったん見つけてしまえば、そこは経験値とお金の宝庫。とにかく、中にいるモンスターを倒しまくろう。あるモンスターは、お金を1000も持っているし、経験値が140もあるモンスターもいるのだ。でも、それだけ強い相手なのだから、装備や持ち物はしっかりと選ぼう。

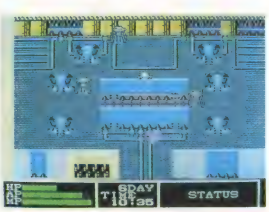


これが宮殿だ

宮殿のチェックポイントは3つ

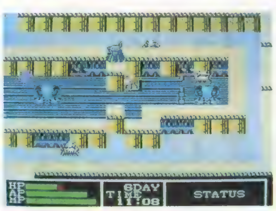
①電撃トラップ

ここは必ず通らなければならない部屋。画面に見える6台の発電機に触れると体力が減っちゃうぞ。



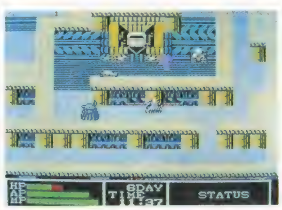
②宝箱を開けよ

この画面に写っているのは宝箱。中に入っているのは、○○○○○○○○。開けて損はないぞ!!



③2Fの入口

この画面の中央上にあるのが、宮殿の2Fへの入口。階段じゃなくて、ワープで運んでくれるんだ。



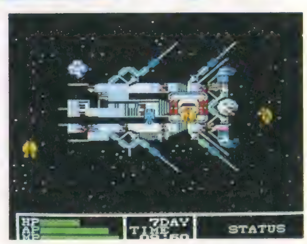
大冒険はまだまだ続く

さて、このゲームがこれで終わったと思ったら大きな間違い。宇宙空間あり、宇宙船の内部ありと、まだまだここでは発表できない世界や街が待ち受けているんだ。それがどこにあるのか、どんな謎をはらんでいるのかは、今回まことに残念ながら発表することができない。さて、キミは最後の敵を倒すことができるだろうか？



おお宇宙だ

⬆➡上の写真が○○○から宇宙空間に出た所。そして宇宙をさすらい、やっと探し当てたのが、RPGでは考えられない宇宙船だった！(右)



Writer's Note　この『ハイドライド3』は、いままでのRPGとはちょっと違う味を出している所がいい。24時間(＝1日)を分ごとに刻んで、夜になるとちゃんと眠らないといけないとかあって雰囲気は最高だぜ!!（らいぞう）

これでラクラククリア

アイテム&マジック完全データガイド

アイテム

●武器／防具

名前	重量(g)	標準価格	効果	場所
ナイフ	500	$50	攻撃＋7、射程1の攻撃力	ばくれつや
たんけん	2000	$1000	攻撃＋15、射程2の攻撃力	ばくれつや
ながいけん	4000	$5000	攻撃＋30、射程2の攻撃力	ふうたろう
せいなるけん	6000	$20000	攻撃＋50、射程2の攻撃力	ふうたろう
こんぼう	1000	$500	攻撃＋10、射程1の攻撃力	ばくれつや
オノ	5000	$4000	攻撃＋40、射程1の攻撃力	ばくれつや
たたかいのオノ	10000	$8000	攻撃＋80、射程1の攻撃力	ばくれつや
スリング	1000	$100	攻撃値＝20、射程5の攻撃力	ばくれつや
やり	3000	$3000	攻撃値＝30、射程10の攻撃力	ばくれつや／ふうたろう
こがたのゆみ	3000	$5000	攻撃値＝50、射程15の攻撃力	ふうたろう
かわのふく	3000	$500	防御＋10の防御力を持つ	ばくれつや／ポチ
くさりのよろい	5000	$5500	防御＋20の防御力を持つ	ばくれつや／ポチ
どうのよろい	10000	$20000	防御＋40の防御力を持つ	ふうたろう
たて	2000	$450	防御＋5の防御力を持つ	ばくれつや
せいしんのたて	5000	$1000	防御＋10の防御力を持つ	ばくれつや
どうのたて	10000	$5000	防御＋20の防御力を持つ	ふうたろう
かぶと	1000	$400	防御＋3の防御力を持つ	ぽんぽん
にほんのかぶと	3000	$1500	防御＋10の防御力を持つ	ぽんぽん
ほしのかぶと	5000	$10000	防御＋15の防御力を持つ	ふうたろう

●クスリ類

名前	重量(g)	標準価格	効果	場所
きずぐすり	100	$50	HPを20回復させ、15個持てる	ぽんぽん／ポチ他
どくぬき	100	$100	解毒薬で、10個持てる	ぽんぽん／ポチ
やくそう	300	$1000	魔力を20まで回復。15個持てる	ぽんぽん／倉庫
たかいきずぐすり	100	$300	HPを60まで回復。7個持てる	ぽんぽん
すごいきずぐすり	100	$1000	HPを100まで回復。3個持てる	ぽんぽん
いのちのみず	300	$10000	装備すると死んだ時に生き返る	ポチ

●お金に関係するもの

名前	重量(g)	標準価格	効果
りょうがえき	500	$5000	所持金を両替し、重量を軽くする
$10コイン	10	$10	通貨
$100コイン	10	$100	通貨
$1000コイン	10	$1000	通貨

●携帯品類

名前	重量(g)	標準価格	効果	場所
かみのじゅうじか	1000	$10000	防御＋15の防御力を持つ	ポチ
せんしのいし	1000	$5000	攻撃＋15の攻撃力と連射が可能に……	ポチ
キャンプのどうぐ	5000	$200000	セーブができるが、基本的に1回のみ	ふうたろう
まほうのおまもり	1000	$25000	呪文の有効時間が2倍になる	ハーベル2Fの宝箱
しょくりょう	500	$250	飢えをしのぐための物。1日に2つ必要	ぽんぽん／ポチ他
ランプ	1000	$5000	洞くつを照らすための道具	ぽんぽん
オイル	500	$500	ランプに必要な燃料。これがないとダメ！	ぽんぽん／ふうたろう
スーパーオイル	500	$1000	よく燃えるオイル。広範囲を照らせる	ポチ

●必須アイテム

名前	重量(g)	標準価格	効果
ドラゴンのキバ	500	$20000	水の城の王に渡すと宝物庫へ行ける
ジムのまきもの	1000	$10	さて、これはなんでしょう？
あんしょうカード	100	$1000	外部から直接、水のお城に入れる
くものいし	200	$500	持っていると、空から落ちてもOK

マジック

名前	効果
げんかく	この魔法をかけると、モンスターが去っていく。戦士と強盗は50EXPで他の職業は25EXPで覚えられる。消費MPは3。
げどく	毒を消す効果がある。戦士と強盗は200EXPで、他の職業は100EXPで覚えられる。消費MPは5。
じかん	時間を進めることができる。戦士と強盗は450EXPで、他の職業は225EXPで覚えられる。消費MPは10。
ちゆ	傷ついた体力を回復させる。戦士と強盗は800EXPで、他の職業は400EXPで覚えられる。消費MPは15。
しゅうとく	宝箱を開けるときに安全に開けられる。戦士と強盗は1250EXPで、他の職業は625EXPで覚えられる。消費MPは15。
いどう	森の街の入口にワープできる。戦士と強盗は1800EXPで、他の職業は900EXPで覚えられる。消費MPは30。
すいみん	画面内のモンスターを足止めにできる。この魔法は、僧侶と修道士のみ1225EXPで覚えられる。消費MPは8。
どんそく	モンスターの移動スピードを1／2にする。僧侶と修道士のみ1600EXPで覚えられる。消費MPは8。
かいめつ	モンスターの体力を－80する。僧侶と修道士のみ2025EXPで覚えられる。消費MPは10。
せんこう	洞くつ内を完全に照らし出す。僧侶と修道士のみ2500EXPで覚えられる。消費MPは15。
じゅうりょう	本来持てる重量より25パーセント重い物を持てる。僧侶と修道士のみ3025EXPで覚えられる。消費MPは20。
むてき	一定時間、無敵の状態になる。僧侶と修道士のみ3600EXPで覚えられる。消費MPは30。

以下次号を待て！

最大。最強。ウワサのスーパーRPG。

ファミコンジャンプ 英雄列伝

HERO RETSUDEN

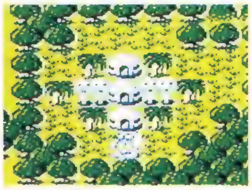
R カセット　バンダイ　¥6,500　2月25日発売

『少年ジャンプ』の人気キャラが次々と登場。キミの好きなキャラクターは、もう登場したかな。今回はケンシロウや抜作先生のいるエリア１を離れ、エリア２へと進んでいこう！　はたして、このエリアでは、どんなヒーローや敵キャラたちがキミを待っているのだろう。

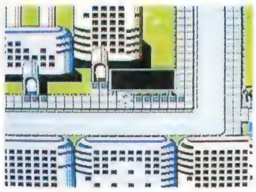
エリア2にはこんな場所がある



①西の都



エリア２の中心地ともいえる大都市。まずは、ここでいろいろと情報を集めないと、このエリアで何をすればいいのか知ることができないよ。

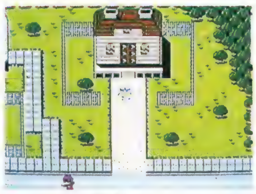


↑町の中に巨大な黒板!?　これはいったい何なのだろう。

②ペンギン村

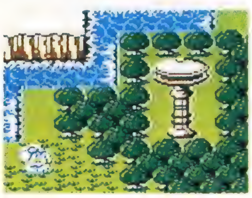


おなじみのペンギン村は、過去のジャンプワールドにある。でも、ここに来れば、かならずアラレちゃんに会うことができる、とはかぎらないんだ。



↑センベエ博士は、いったいどこにいるのかな。

③カリン塔



『ドラゴンボール』に登場した、カリン様が住んでいる塔。ゴクウはこのカリン様のもとで修業を積んで、さらにパワーアップすることができたんだよね。



↑はたして、カリン様の修業をクリアすることができるか。

④レッドリボン軍・本拠地

『ドラゴンボール』でゴクウと戦ったレッドリボン軍も、ピッコロ大魔王の手下として登場する。どんなワナをしかけて待っているんだろう。



⑤その他



↑重要人物が、必ず町の中にいるとはかぎらない。こんなふうにフィールドマップ上にいることもあるんだ。

過去のジャンプワールドに行ったり来たりできる

エリア２で、新しく手に入るアイテム“タイムスリッパー”を使うと、過去と現在のジャンプワールドを自在に行き来できるんだ。過去のジャンプワールドは、少しずつ現在のジャンプワールドとは違っている。いろいろ歩いて見てみよう。



↑タイムスリッパーで時間旅行をしてみよう。



↑ここは過去の北斗村。ケンシロウはいるかな。



↑占いオババが占いオバサンに…、なるわけないか!

エリア2での仲間はこの3人だ!!

アラレ



則巻センベエ博士に造られたアンドロイド少女。得意技は〝んちゃ砲〟だ。



➡アラレの〝んちゃ砲〟は強力。レッドリボン軍も、キャラメルマンも恐くはない。

冴羽獠



百発百中の名スナイパー。拳銃を持たせたら、彼の右に出る者はいない。



➡獠の武器はパイソン357。原作ではかなりの早撃ちなんだけど、ゲームではそうでもない。

ゴクウ



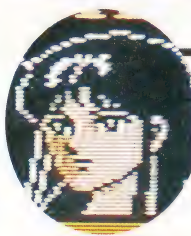
『ドラゴンボール』の主人公。拳法の達人で、カメハメ波を得意としている。



➡小柄なゴクウの最大の武器はその身の軽さ。敵の攻撃をかわしつつカメハメ波を撃て！

その他にも、数多くのキャラが登場!!

瞳



喫茶店を経営する美人3姉妹の次女……というのは表向きの姿。その正体は、鮮やかな手口で美術品を盗むカッコイイ女どろぼう、『キャッツアイ』の1人だ。

香



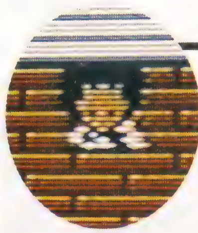
獠の旧友の妹で、獠のよきパートナー。獠がハメをはずすと、得意のハンマーで制裁を加える。このゲームでは、サブゲームの中でその腕前を発揮している!?

ブルマ



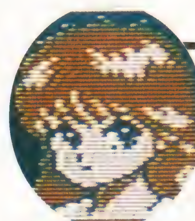
原作では、ゴクウとともにドラゴンボールを探す旅をしたこともある。女の子のわりに、メカにはめっぽう強い。ドラゴンレーダーを作ったのも、この人。

マシリト



センベイ博士のライバルともいえる悪の科学者。キャラメルマンというロボットを造り、世界征服を企てるが、いつもアラレちゃんにジャマされてしまう。

鮎川



『きまぐれオレンジロード』に登場したヒロイン。ちょっぴり不良っぽいけれど、実際は普通の女の子だ。このゲームでは、謎の部分が多い少女として登場するが……。

センベエ



ドクタースランプといえばこの人、則巻センベエ。アラレちゃんをはじめ、タイムスリッパーなど、数々の発明をものにした大天才。でも、ちょっとマヌケなところもある。

銀ぎつね



『シティーハンター』に登場していたキャラ。獠と同業のスイーパーで、本人はけっこう一流のつもりでいる。しかし、けっきょくいつも獠にしてやられる。

海坊主



〝シティーハンター〟で獠のライバルであり、よき友人として登場するのがこの海坊主だ。ところが今回は、何を思ったのかピッコロ大魔王の手先となってしまった。

レッドリボン軍兵士



ドラゴンボールを探してゴクウと対立するレッドリボン軍の兵士。つまりザコ。ゲーム中でも強くはないけど、なにしろ数が多いので、いやになってしまう。

Writer's Note

次々とマンガの人気キャラが登場して、とっても豪華……なんだけど、その分、1人1人のキャラクターの存在が軽くなってしまったような気がする。自分の好きなキャラが、ちょい役でしか出てこないなんて、ちょっとさびしいもんね。でも、これだけ多くのキャラを登場させているのはサスガ！　（オタピー大竹）

がんばれペナントレース!

カセット コナミ ¥5,900 2月28日発売



なになに、『がん・ペナ』で勝ちてえから、どうすりゃいいか教えてくれだって? へっ、このゴエモン様に教えを乞うなんざ、お前ェさん、なかなかの通だね。よっしゃ、万事このオイラにまかしときなって!

ゴエモンのがん・ペナ講座

『がん・ペナ』は、これまでの野球ゲームと比べると、画面構成も操作方法も少しばかり違う。でも、まったく違うというワケじゃない。とはいえ、『がん・ペナ』特有のクセをマスターするまでは、勝てない日々が続くのも事実。負け知らずになるためには、投げてよし、打ってよしのゴエモン隊で練習して、コツをつかむのが一番だ。次のようなポイントに注意して、オープンモードで特訓だ!



⬆オープンモードに登場する14球団の中では、ピカイチの実力を誇るゴエモン隊。練習にはもってこいだ。

投

まず、十字キーの左右でピッチャーの位置、上下で速球かスローボールかを決定して、Ⓐボタンを押せば、ピッチャーがモーションにはいる。モーション中に上下を押せば、球の高低が変化する(5段階に変化)。ボールがピッチャーの手を離れてから、十字キーのいずれかの方向を押すと、カーブ、シュートなどの変化球が投げられる(個人差あり)。



打

バッターは、十字キーの左右で位置を変え、Ⓐボタンでスイングする。スイングの途中でⒶボタンを放すと、バットが途中で止まり、バントすることができる。また、スイング時に上下キーを同時に押すことで、スイングの高さが3段階に変化する。ゴエモン隊にはミートスポットの広い選手が多いので、それほど気にすることはないが、一般のチームの場合は、これを利用しないと高めや低めのストライクボールをジャストミートできない。



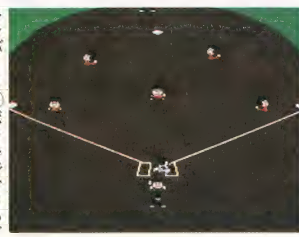
⬅左から、高いスイング、真ん中のスイング、低いスイング。ミートポイントの高さが違う。

守

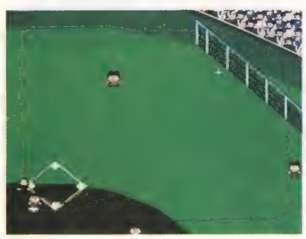
投球の前にタイムをかけ、野手の守備位置を変更することができる。前進守備、後退守備、右シフト、左シフトの4種類を状況に応じて使いわけよう。また、Ⓑボタンと方向キーを同時に押すと、野手がダイビングする。内野を抜かれそうなとき、頭上を越えられそうなとき、タイミングよく跳んでファインプレイだ。しかし、タイミングは難しいので、練習が必要。堅い守りがカギを握る。



⬇レバーとⒷボタンで、きわどい打球をダイビングキャッチ!



⬅前進守備の状態。内野手が全員、グッと前に出ている。



⬅右シフトをしく外野手。センターがライト寄りに守る。

イラスト/椙村嘉一 わたなべ天留子

この際、なんでもアリの ペナントモード必勝法！

ペナントモードは、試合に勝って興行収入をあげないとチームを運営していくことができない。ところが、ペナントモード開始直後は、プレイヤーのチームとコンピュータ側のチームの強さにかなりの違いがあり、まともに戦いを挑んだのでは、まず勝てない。そこで、「序盤戦くらいは少々のインチキ(?)をやっても仕方がないだろう」との考えのもとに、コンピュータの欠点をついた必勝法を公開しよう。ただし、これらのワザばかりに頼っていると、ちっとも上達しないのでご注意を。

けん制で刺せ！

このゲーム、マウンドからセカンドまでの距離が少し短いようで、いとも簡単にセカンドランナーをけん制で刺すことができるのだ。敵ランナーのリードが2段階になるのを待って、素早いけん制球をセカンドへ投げよう。鈍足ランナーなら確実に、駿足ランナーでも、5回もけん制すればアウトにできるだろう。ただし、ファーストやサードのランナーを刺そうと思っても無駄だから、やらないように。



⬆セカンドランナーがリードしたら、すかさず素早いけん制だ。



⬆かなりの率で、セカンドランナーを刺すことができるぞ!!

2盗は確実に

どういうもんか、敵のピッチャーはけん制球を投げてこない。従って、リードも盗塁もやり放題というわけだ。3段階のリードをとっていれば、鈍足ランナーといえども、かなりの率で2盗を成功させることができる。さすがに3盗は危険だけどね。



⬆大きくリードを取り、投球モーションと同時にダッシュだ!!

4番は敬遠！

どんなチームでも、4番バッターのパワーはすさまじい。うっかり真ん中に投げようものなら、ガツーンとスタンドまで運ばれるか、走者一掃の長打を打たれるのは確実。勝つためには、だれが何と言おうと4番は敬遠。たとえ満塁でも、絶対に敬遠！



⬆まともに勝負しても、まず勝ち目はない。ここは逃げの一手。

球数をかせげ！

どんなに優秀なピッチャーでも、約30球で球威が落ちてくる。そこで、敵のピッチャーになるべく多く球数を投げさせて、疲れたところを打ち崩すのだ。各バッターに5球ずつ投げたとすると、打順がひと回りするころには、ピッチャーはヘロヘロだ。2ストライクになるまでは手を出さない。これが鉄則だ。



⬆バッター1人に対して、最低でも4球は投げさせたい。



⬆球数が増えれば、一流ピッチャーと言えども球威は落ちる。

2塁打と見せかけて

敵バッターの鋭い当たりが内野を抜き、外野を転々。ヒットは確実。このとき、わざと外野の守備をもたつかせ、ランナーをセカンドに向かわせる。あわや2塁打と見せかけて、タイミングよくセカンド送球、タッチアウト！　かなりセコイけれども、このワザはかなり有効。応用ワザに3塁打と見せかけて…、てのがある。



⬆センターは内野へ返球せずにランナーが塁を回るのを待つ。



⬆わざと待ってセカンドでタッチアウト。セコいけれど有効だ。

フィルダースチョイスさせる！

ランナー2塁の状態から、確実にランナー1、2塁にする方法がある。別に大したことをするわけじゃない。内野にゴロを転がせばいいのだ。このゴロを捕球した内野手は、迷うことなくサードへ送球する。セカンドランナーをけん制してから、ファーストへ投げる、なんてことは決してしない。サードへ送球したところで、セカンドランナーを戻せば、なんの被害もなくチャンスが広がるというわけだ。



⬆セカンドにランナーがいると、内野手は迷わずサードへ送球する。



⬆セカンドランナーが戻れば、ランナー1、2塁。チャンスは広がる。

※左上のCMで使用されたゴエモンの顔をプレゼントします。〒ファミコン3号・ゴエモンの顔プレゼント係りまで。ただし、編集部まで取りにこれる人に限る。

データカードの使い方



付録のデータカードには、Cリーグ、Pリーグの12球団、ゴエモン隊、クロコ隊、オールドスターのオリジナル3球団、さらに16人の助っ人外人を含めた、『がん・ペナ』に登場する全選手の能力データが詳しく記載されている。思いっ切り詳しく載せるために、データを詰め込んだから、かなり圧縮されたデータカードになってしまったけど、虫メガネ片手にぜひ役立てて欲しい。

もっとも強力な先発オーダーを研究するとか、敵のピッチャーのタイプやスタミナを調べて、弱点や攻略法を分析するとか、使い道はいろいろ考えられる。とくに、選手の成長と年俸の関係を知り、効率よく強いチームを作ることは、ペナントモードを勝ち抜くための必要条件と言えるかもしれない。

打者データ

打率タイプ ●SSS、SS、S、A、B、C、Dの各ランクがあり、SSSに近いほどバッティングの能力が優れている。優れたバッターは、ミートできる範囲が広く、しかも鋭い当たりが出やすい。

打球角度 ●打球の角度を示す。数字が大きいほど、打球が上に向かって飛びやすく（フライになりやすい）、数字が小さいほどゴロになりやすい。

走力 ●0から28の数値で表され、数字が大きいほど速く走れる。

投力 ●1から9、S、SSの各ランクがある。5が平均的な強さの肩で、SSに近いほど強い肩ということになり、速い送返球を投げることができる。

年俸 ●各選手の年俸の欄に示された値の年俸（単位：ユニット）を与えると、その選手の能力がアップし、より以上に活躍するようになる。

投手データ

投法 ●利き腕と投球方法を示す。

タイプ ●ピッチャーのタイプ。

- 変：変化球ピッチャー
- 本：本格派ピッチャー
- 速：速球派ピッチャー
- ㊂：球速差のある変化球ピッチャー
- ㊍：球速差のある本格派ピッチャー
- 超：超豪速球ピッチャー
- 豪：豪速球ピッチャー
- 軟：軟投派ピッチャー

カーブ
シュート ●1〜7で表され、数値が大きいほどよく曲がる。0は使えないことを示す。

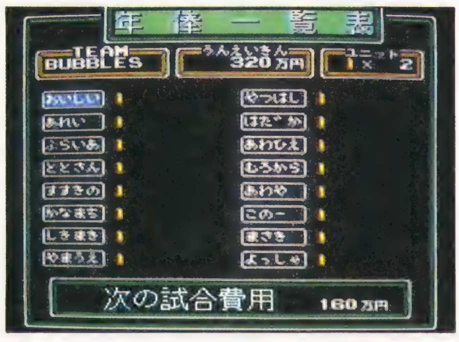
フォーク ●数値が大きいほど落差が大きく、バッターを空振りさせやすい。数値が低い場合は、SFF（スプリット・フィンガード・ファーストボール）となり、打ってもゴロになりやすい。

スタミナ ●40以上は先発タイプ、30〜40は中継ぎタイプ、20〜30は抑えタイプ。

この選手を狙え

選手の年俸を上げれば、それに応じて能力もアップする。しかし、上がり方に個人差があるので、オススメ選手をピックアップしてみた。

Cリーグ				Pリーグ			
D	つなみ おおつつ もとまち	S	やりくり しゅにあ おかき	L	にちおら おおもり	F	ふたまた てるしま
G	すごろく ろまん	W	まさか ちゅうし おとむら	Bu	まさき よっしゃ	B	べあー もとない やまうに
C	まいかあ たかい	T	こーおの めえー うみだ	H	きしめん やわむに かいわ	O	ふろかわ たんもり



⬆少ない金額でよく働いてくれる選手。戦力増強のためには、こういう選手の年俸を上げてやることが大切だ。

『がん・ペナ』全選手完全データカード　CENTリーグ編

D・ドーナッツ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	ひよこ	右	中	B	3	7	1	7	SS	.278	17	5
2	つなみ	左	遊	B	-5	7	1	5	SS	.225	5	2
3	へんしん	左	右	A	6	3	1	6	SS	.303	22	6
4	よりあい	右	一	A	11	1	1	4	4	.331	48	16
5	うみ	右	二	B	11	3	1	5	8	.281	34	11
6	おとうと	右	三	B	5	5	1	7	SS	.289	12	6
7	あしまた	左	左	B	3	1	1	4	SS	.294	10	6
8	なかまち	右	捕	B	0	3	5	SS	SS	.265	5	3
代打	あにき	右		B	3	3	1	4	SS	.224	3	2
	おおつつ	左		B	12	1	1	5	SS	.259	19	2
	おんど	左		B	3	3	3	5	SS	.239	9	2
	かかおや	右		B	4	3	1	4	SS	.244	11	2
投手	こまった	右		B	-6	1	4	SS	SS	.201	1	13
	あっくす	右		C	-6	1	4	SS	SS	.120	1	7
	もとまち	左		C	-6	1	3	SS	SS	.163	1	2
	こく	右		C	-6	1	4	SS	SS	.065	1	16

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	こまった	右上	本	151	3	1	4	35	4	1	6	45	4	1	6	49	2.87
	あっくす	右横	変	139	2	2	1	32	3	3	3	40	5	5	4	55	2.60
	もとまち	左横	変	133	1	3	2	29	2	4	4	30	7	7	SS	84	3.50
	こく	右上	豪	169	2	2	5	29	4	3	7	38	4	3	7	38	1.21

G・ジャイラス

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	こうや	右	右	B	2	10	1	5	SS	.262	7	4
2	すころく	右	遊	B	4	9	4	7	SS	.281	9	2
3	れーてい	左	中	A	10	1	1	2	2	.313	34	16
4	いくら	右	左	A	11	2	1	4	6	.307	40	14
5	こうまか	左	一	B	9	2	1	5	SS	.295	20	4
6	しずか	左	二	A	5	2	1	6	8	.338	6	12
7	こうちょ	右	三	A	9	3	1	7	9	.312	15	10
8	かまそら	右	捕	B	3	1	4	S	SS	.243	11	10
代打	おおさき	左		B	2	4	1	4	SS	.264	7	4
	ろまん	右		B	9	2	1	5	SS	.288	25	4
	あみだ	右		B	7	5	1	6	SS	.240	13	7
	しむら	左		B	11	1	1	2	5	.297	30	10
投手	おいる	右		C	-6	1	4	SS	SS	.095	1	16
	さざん	右		B	3	1	4	SS	SS	.211	2	7
	とうまき	右		C	-6	1	4	SS	SS	.145	1	8
	せんこう	右		C	-6	1	4	SS	SS	.072	1	9

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	おいる	右上	本	151	2	1	5	35	4	1	7	45	4	1	7	45	3.10
	さざん	右上	(変)	139	3	1	5	30	5	1	7	39	7	1	9	50	3.40
	とうまき	右上	(本)	151	2	1	5	30	4	1	7	39	6	1	9	49	2.16
	せんこう	右下	軟	139	2	2	1	25	3	4	2	30	4	5	2	39	2.44

C・キャップス

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	しよう	左右	二	A	-3	13	1	7	SS	.355	3	7
2	うみさき	左右	右	B	-4	11	1	5	S	.255	6	10
3	はしたか	左右	遊	B	0	14	1	4	6	.242	14	12
4	はやかわ	左	一	B	9	1	1	4	SS	.289	29	6
5	まいかあ	右	左	B	11	1	1	5	SS	.274	30	5
6	つるたろ	左	中	B	5	6	1	5	SS	.267	15	7
7	つーらん	右	三	B	9	2	1	4	SS	.244	24	5
8	たすわた	右	捕	B	6	2	4	SS	SS	.264	7	9
代打	ひかない	左		B	9	1	1	1	SS	.260	13	4
	たにし	左		B	11	1	1	2	SS	.234	7	3
	かわら	右		B	0	3	1	4	SS	.263	3	2
	たかい	左		B	-6	9	1	5	SS	.220	2	2
投手	うおの	左		C	-6	1	4	SS	SS	.085	1	10
	ひっぷ	右		C	-6	1	4	SS	SS	.076	1	15
	やまくち	左		B	-6	1	4	SS	SS	.232	3	9
	つねこん	右		C	-6	1	4	SS	SS	.088	1	6

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	うおの	左上	変	139	3	1	5	39	5	1	7	49	6	1	8	55	1.70
	ひっぷ	右横	変	133	2	2	2	35	3	3	4	45	3	3	5	46	2.98
	やまくち	左上	(変)	139	3	1	2	25	5	1	4	30	7	1	5	39	2.47
	つねこん	右上	本	151	1	1	7	20	1	1	9	28	1	1	SS	39	1.88

S・スイマーズ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	やりくり	左右	中	A	-2	13	2	6	SS	.319	1	3
2	あれい	左	左	B	5	6	1	6	SS	.271	10	4
3	いかかわ	右	遊	B	11	4	1	7	SS	.255	33	6
4	ろーしゃ	右	二	A	11	1	1	5	7	.318	37	12
5	ひろった	右	右	A	11	5	1	5	S	.303	36	9
6	すきさま	左	一	B	9	1	1	4	6	.275	20	11
7	しゅにあ	右	三	B	7	3	2	6	SS	.208	4	2
8	ほった	左	捕	B	3	3	S	S	SS	.259	5	1
代打	わくちん	左		S	11	0	1	2	3	.377	18	12
	しゅうし	右		B	8	2	1	2	SS	.244	6	3
	にがい	右		B	-2	6	1	4	SS	.211	5	3
	まがお	右		B	4	6	1	5	SS	.267	10	2
投手	たけいの	右		C	-6	1	4	SS	SS	.110	1	7
	めびな	右		C	-6	1	4	SS	SS	.121	1	8
	おかき	右		B	0	1	5	SS	SS	.107	2	4
	はとや	右		C	-6	1	4	SS	SS	.119	1	6

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	たけいの	右上	本	151	2	1	6	32	3	1	8	40	5	1	SS	55	3.56
	めびな	右横	軟	139	2	2	2	32	3	3	4	40	5	5	5	50	2.90
	おかき	右上	(変)	139	2	1	2	27	3	1	4	30	7	4	8	54	4.31
	はとや	右上	変	139	3	1	3	26	4	1	5	30	7	1	7	44	3.11

W・ウォールズ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	まさか	左右	遊	B	-3	10	1	5	SS	.284	4	4
2	ちゅうし	右	三	B	-6	6	2	5	SS	.279	1	2
3	ひくぎ	左	二	A	5	12	1	6	8	.326	11	12
4	せんす	右	右	A	11	5	1	5	5	.291	39	16
5	ぱんち	右	左	A	11	3	1	4	6	.330	24	10
6	ふろしき	左右	中	B	2	14	1	7	S	.237	9	10
7	やしろ	右	一	B	9	1	1	5	SS	.231	20	4
8	いちうみ	右	捕	B	0	1	5	S	SS	.279	4	3
代打	わかめ	右		B	5	1	4	S	SS	.236	8	6
	わりはし	右		B	0	3	2	6	SS	.224	2	2
	かった	左右		B	-3	9	1	5	SS	.255	2	6
	おとむら	左右		B	-3	12	2	6	SS	.229	1	2
投手	けんそう	右		C	-6	1	3	SS	SS	.152	1	12
	にら	左		C	-6	1	4	SS	SS	.069	2	8
	さっとふ	右		C	-6	1	3	SS	SS	.169	3	13
	なかうみ	右		B	0	1	5	SS	SS	.198	1	5

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	けんそう	右上	変	139	2	1	6	35	4	1	8	45	5	1	8	50	3.05
	にら	左横	変	133	2	2	6	30	4	3	8	39	6	5	S	49	3.79
	さっとふ	右上	(本)	151	2	1	4	30	4	3	6	39	4	1	6	40	2.65
	なかうみ	右上	(本)	157	1	1	5	26	2	1	7	30	5	2	SS	49	2.34

T・ターゲッツ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	こーおの	左右	中	B	2	8	1	5	SS	.252	9	3
2	さだ	左右	遊	B	-6	5	1	5	SS	.283	2	3
3	あけみ	右	右	B	10	5	1	5	6	.280	27	13
4	ふしやま	右	二	B	11	2	1	4	S	.267	30	8
5	てておお	左	一	B	5	2	1	3	9	.277	12	8
6	みと	右	捕	B	1	2	5	SS	SS	.258	9	3
7	ひろった	右	三	B	5	2	1	5	SS	.246	5	6
8	そとの	左	左	B	-3	7	1	6	SS	.239	6	3
代打	やどり	右		B	8	3	1	4	SS	.258	7	3
	あたりや	左		B	9	3	1	5	SS	.277	4	5
	めえー	右		B	0	10	3	7	SS	.218	14	2
	むーん	右		A	11	1	1	7	7	.312	31	16
投手	ひのきお	右		C	-6	1	3	SS	SS	.188	2	16
	うみだ	右		C	-6	1	5	SS	SS	.080	1	3
	そとだ	左		C	-6	1	5	SS	SS	.072	1	4
	なかよし	右		C	-6	1	5	SS	SS	.074	1	4

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	ひのきお	右上	変	139	2	1	1	39	4	1	3	49	4	1	3	49	2.66
	うみだ	右横	変	133	2	1	5	30	3	2	7	35	7	7	SS	70	4.72
	そとだ	左上	(本)	151	3	1	1	27	4	1	3	30	7	1	6	54	3.88
	なかよし	右横	軟	139	4	1	1	22	5	1	3	29	7	1	6	49	3.56

ゴエモン隊

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 基	打率	本塁打
1	おばな	左	二	B	-3	25	7	.249	5
2	たなはし	右	三	A	5	17	SS	.343	29
3	さかい	左	左	SS	11	15	9	.401	63
4	きりた	左	捕	S	11	1	SS	.359	55
5	うちだ	右	一	S	9	13	7	.373	53
6	まつうら	右	中	A	3	8	9	.333	39
7	くわな	右	遊	B	-3	14	7	.289	7
8	とみた	右	右	A	8	1	7	.319	47
代打	おばせ	右		SS	8	1	3	.401	47
	らん	右		A	0	5	5	.315	27
	まつもと	右		A	0	17	5	.307	13
	はやま	右		A	3	13	7	.319	19
投手	さとちゃ	左		A	-3	2	SS	.310	10
	しよう	右		C	11	2	SS	.112	60
	おがわ	右		C	-3	2	5	.157	1
	なかさか	左		B	-3	2	5	.251	4

	名前	投法	タイプ	スピード	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	防御率
投手	さとちゃ	左上	本	151	5	5	S	40	0.95
	しよう	右上	超	181	0	0	0	40	0.71
	おがわ	右上	変	133	6	6	S	40	1.23
	なかさか	左上	豪	169	1	1	1	40	1.31

クロコ隊

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 基	打率	本塁打
1	じゅん	左右	中	B	-6	18	SS	.261	3
2	はなてん	右	二	B	-6	9	5	.281	3
3	ひろりん	右	三	A	8	5	5	.311	23
4	たおい	右	一	A	11	2	4	.333	33
5	すけまろ	左	右	B	4	2	7	.269	19
6	BUG	右	捕	B	2	4	SS	.241	11
7	たかくん	左	遊	B	-3	5	5	.263	5
8	ういっち	右	左	B	2	3	6	.273	11
代打	MA	右		B	6	5	5	.281	13
	すてんく	左		B	9	1	5	.215	22
	かんかん	左右		A	-3	6	6	.325	7
	ちえねん	右		B	0	3	5	.281	9
投手	にっくす	左		C	-6	1	SS	.101	2
	はらぴ	右		C	-6	1	SS	.101	2
	たっち	左		C	-6	1	SS	.101	2
	もりりん	左右		C	-6	1	SS	.101	2

	名前	投法	タイプ	スピード	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	防御率
投手	にっくす	左上	変	139	3	1	1	39	4.32
	はらぴ	右横	変	133	3	1	SS	30	3.41
	たっち	右下	(変)	139	6	1	2	29	2.81
	もりりん	左横	変	139	1	6	2	28	2.41

※選手データの初期値はペナントモード開始時のプレイヤーのチームの選手の能力を示し、最大値は、成長できる限度を示している。それ以外のチームの選手の能力は、基準値に従う。なお、オープンモードなどでは、全チーム、基準値のデータをもとに戦う。

『がん・ぺナ』全選手完全データカード

PENNYリーグ編

L・ライターズ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	こらお	左右	右	A	0	13	2	9	SS	.309	8	10
2	おたべ	左	—	B	5	4	1	5	SS	.259	9	4
3	あみらま	右	中	B	11	9	1	7	8	.298	42	13
4	りよわら	右	三	B	11	3	1	5	9	.288	35	10
5	きしげ	右	遊	B	11	7	1	6	6	.285	25	16
6	はとや	右	捕	B	5	2	3	SS	SS	.255	15	11
7	ぽんく	左	左	B	11	2	1	5	SS	.266	39	6
8	ようじ	右	二	B	−3	11	1	7	SS	.261	7	8
代打	まつたけ	左		B	2	9	1	6	SS	.245	2	4
代打	にちおら	右		B	5	6	1	6	SS	.232	8	4
代打	とよしま	右		B	0	5	1	5	SS	.250	4	4
代打	ひろしま	右		B	0	7	1	5	SS	.266	5	4
投手	かっこー	右		C	−6	1	4	SS	SS	.021	1	8
投手	になべ	右		C	−6	1	4	SS	SS	.133	1	9
投手	よんりん	左		C	−6	1	3	SS	SS	.092	1	11
投手	おおもり	右		C	−6	1	5	SS	SS	.074	1	11

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	かっこー	右上	(本)	157	1	1	1	30	2	1	3	38	3	1	4	46	2.31
投手	になべ	右上	(本)	157	2	1	3	36	3	1	5	45	4	1	6	52	3.11
投手	よんりん	左上	(本)	151	3	1	4	31	5	1	6	40	6	1	6	47	2.81
投手	おおもり	右上	変	139	2	1	3	27	3	1	5	30	7	4	S	54	3.54

Bu・バブルス

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	おいしい	右	二	B	5	13	1	6	9	.252	13	11
2	あれい	左	中	A	8	7	1	5	8	.313	12	11
3	ふらいや	左	右	A	11	2	1	5	8	.315	36	11
4	ととそん	左	—	B	8	2	1	4	S	.269	28	8
5	すすきの	右	左	B	11	2	1	6	SS	.242	22	5
6	かなまち	右	三	B	10	3	1	5	SS	.277	18	5
7	しきまき	右	遊	B	0	4	2	7	SS	.210	3	3
8	やまうえ	右	捕	B	−6	1	5	SS	SS	.226	2	4
代打	やつはし	左		B	13	1	1	3	SS	.282	16	5
代打	はだか	右		B	9	1	1	3	SS	.251	13	4
代打	あわひえ	左		B	13	2	1	5	SS	.233	11	5
代打	むろから	右		B	10	3	1	6	SS	.239	14	4
投手	あわや	左		C	−6	1	5	SS	SS	.129	1	4
投手	この一	左		C	−6	1	4	SS	SS	.107	1	6
投手	まさき	左		C	−6	1	SS	SS	SS	.099	1	1
投手	よっしゃ	右		C	−6	1	SS	SS	SS	.082	1	1

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	あわや	左上	(本)	151	3	1	3	38	4	1	5	45	7	4	S	79	2.51
投手	この一	左上	変	139	2	1	4	33	3	1	6	40	6	1	9	59	2.54
投手	まさき	左上	変	139	3	1	2	38	3	1	4	38	7	7	SS	109	3.10
投手	よっしゃ	右上	本	151	2	1	4	28	2	1	6	28	7	7	SS	99	1.88

H・ハープス

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	さしき	左	中	B	9	12	1	7	SS	.287	20	6
2	ゆかんた	右	遊	B	2	9	1	5	SS	.290	13	5
3	ぱなな	左右	二	A	9	10	1	6	6	.319	25	16
4	じょー	左	—	A	11	1	1	4	4	.306	37	16
5	やとまと	左	左	A	9	3	1	6	SS	.321	18	7
6	きしめん	右	右	B	8	2	1	5	SS	.263	12	2
7	よんだ	右	捕	B	2	2	4	S	SS	.271	9	5
8	かわら	右	三	B	−3	5	1	5	SS	.224	2	4
代打	こうら	右		B	4	8	1	5	SS	.268	6	7
代打	たかなき	右		B	9	1	1	3	SS	.259	7	5
代打	やわむに	右		B	9	1	1	4	SS	.273	5	4
代打	かいわ	左		B	5	5	2	5	SS	.244	5	2
投手	ふじお	右		C	−6	1	4	SS	SS	.090	1	6
投手	そとかす	右		C	−6	1	4	SS	SS	.092	1	7
投手	にみさわ	左		C	−6	1	5	SS	SS	.101	1	5
投手	いのした	右		C	−6	1	4	SS	SS	.066	1	6

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	ふじお	右上	(本)	151	3	1	4	35	4	1	6	43	7	1	9	60	3.75
投手	そとかす	右横	軟	139	3	1	3	30	4	2	5	38	6	4	7	49	4.20
投手	にみさわ	左横	変	133	2	2	2	30	3	3	4	38	6	5	7	57	4.63
投手	いのした	右上	(変)	139	3	1	5	21	4	1	7	29	7	3	S	40	3.54

F・フラワーズ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	しもうた	左	中	B	0	10	1	5	SS	.265	8	7
2	しらん	左右	二	B	1	12	1	7	SS	.278	10	6
3	ぶるー	右	左	A	11	2	1	4	6	.322	33	13
4	とーすた	左	右	A	11	2	1	4	8	.319	24	10
5	ちいしま	右	—	B	11	1	1	5	SS	.279	21	8
6	ふろや	右	三	B	9	4	1	8	SS	.260	18	8
7	あむら	右	捕	B	8	3	4	SS	SS	.255	13	7
8	まんなか	右	遊	B	9	5	1	6	SS	.280	16	4
代打	ふたまた	右		B	8	5	3	6	SS	.235	6	2
代打	せびろ	右		B	0	5	5	5	SS	.220	2	1
代打	てるしま	右		B	9	5	6	6	SS	.277	14	1
代打	こからし	右		B	2	6	4	5	SS	.256	9	4
投手	きささき	右		C	−6	1	5	SS	SS	.180	1	6
投手	まらっこ	右		C	−6	1	5	SS	SS	.120	1	5
投手	つちのこ	右		C	−6	1	5	SS	SS	.099	1	4
投手	こうら	左		C	−6	1	5	SS	SS	.053	1	5

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	きささき	右上	(本)	157	3	1	2	40	5	1	4	49	7	1	6	69	2.49
投手	まらっこ	右上	本	151	3	1	5	33	4	1	7	40	7	1	SS	63	2.74
投手	つちのこ	右上	変	139	2	1	5	30	3	1	7	39	7	4	SS	66	2.91
投手	こうら	左横	軟	139	3	1	3	26	5	1	5	30	7	2	8	49	2.36

B・ブレインズ

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	ふくわら	右	二	A	5	9	1	5	SS	.327	9	5
2	まつげ	左右	遊	A	10	11	1	6	SS	.330	19	8
3	ぞーま	右	—	B	11	2	1	3	3	.295	35	16
4	もんたん	左	三	A	11	1	1	2	2	.320	48	16
5	よしむね	右	左	A	11	1	1	6	SS	.311	30	8
6	ふずい	左	右	B	9	2	1	5	SS	.277	13	4
7	おーもり	右	捕	B	5	5	1	5	SS	.235	11	4
8	ふぐた	右	中	B	5	1	6	SS	SS	.226	8	3
代打	べあー	左		B	10	4	1	5	SS	.262	12	3
代打	ゆのみ	右		B	5	4	1	4	SS	.237	6	4
代打	たたなし	右		C	3	2	6	6	SS	.220	9	1
代打	もとない	右		B	3	10	4	7	SS	.251	7	2
投手	やきおり	右		C	−6	1	4	SS	SS	.045	1	6
投手	ほほいの	左		C	−6	1	4	SS	SS	.037	1	6
投手	たとお	右		C	−6	1	4	SS	SS	.080	1	10
投手	やまうに	右		B	6	1	7	SS	SS	.211	3	2

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	やきおり	右上	本	151	2	1	2	35	3	1	4	43	6	1	6	60	4.28
投手	ほほいの	左上	軟	139	3	1	3	30	5	1	5	39	7	3	7	51	3.06
投手	たとお	右上	(本)	151	2	1	3	30	4	2	6	39	5	1	6	42	3.12
投手	やまうに	右上	変	139	1	1	6	23	4	1	8	29	7	5	SS	71	4.69

O・オリーブス

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 初	投力 基	投力 大	打率	本塁打	年俸
1	にんまら	左右	二	B	−3	14	1	5	SS	.261	5	5
2	よかった	左	右	B	3	9	1	5	SS	.253	9	4
3	あんこう	左	—	B	8	7	1	5	SS	.295	15	4
4	ありまん	右	三	A	11	1	1	5	5	.328	39	16
5	たかさん	右	中	A	8	9	1	7	SS	.339	16	8
6	ふろかわ	右	左	B	9	4	2	5	SS	.240	15	2
7	はめたか	右	捕	B	5	2	5	SS	SS	.249	8	5
8	みかみ	右	遊	B	7	5	1	7	SS	.244	10	7
代打	おたへ	左		B	9	3	1	5	SS	.245	12	3
代打	かみうみ	左		B	−3	9	1	6	SS	.267	3	4
代打	たとお	右		B	4	6	1	5	SS	.250	8	3
代打	たんもり	左右		B	−3	13	7	7	SS	.249	2	1
投手	あっすう	右		C	−6	1	4	SS	SS	.083	1	9
投手	まさかり	右		C	−6	1	4	SS	SS	.060	1	10
投手	おおかわ	右		C	−6	1	5	SS	SS	.096	1	4
投手	くしきま	右		C	−6	1	4	SS	SS	.180	1	12

	名前	投法	タイプ	スピード	初期値 カーブ	初期値 シュート	初期値 フォーク	初期値 スタミナ	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	最大値 カーブ	最大値 シュート	最大値 フォーク	最大値 スタミナ	防御率
投手	あっすう	右上	(変)	139	2	1	3	36	3	2	5	45	4	3	6	52	3.52
投手	まさかり	右上	変	139	2	2	7	29	3	3	8	35	4	4	SS	40	3.96
投手	おおかわ	右下	(本)	151	4	1	4	30	5	2	6	35	7	6	SS	60	3.48
投手	くしきま	右上	軟	139	2	1	7	20	4	1	8	29	5	1	SS	30	1.79

オールドスター

打順	名前	打席	守備	打率タイプ	打球角度	走力	投力 基	打率	本塁打
1	いたてん	左	中	B	0	14	6	.293	16
2	こうかく	左	右	S	9	5	4	.383	33
3	きんぐ	左	—	A	11	5	5	.355	55
4	ちょう	右	三	A	11	5	7	.353	37
5	やわほと	右	左	A	11	5	5	.336	44
6	とおった	右	二	A	9	5	6	.343	35
7	ののむら	右	捕	A	11	4	6	.320	52
8	ししが	右	遊	A	0	6	9	.333	20
代打	なかよし	右		B	11	5	7	.298	36
代打	ふちやん	右		A	11	5	5	.303	45
代打	あいあん	右		A	11	5	5	.329	32
代打	こすぎ	右		A	11	5	5	.306	44
投手	かんだ	左		A	9	2	SS	.300	10
投手	かみさま	右		B	5	2	SS	.150	1
投手	さわまち	右		C	−6	2	SS	.090	1
投手	とこなつ	左		C	−6	2	SS	.112	1

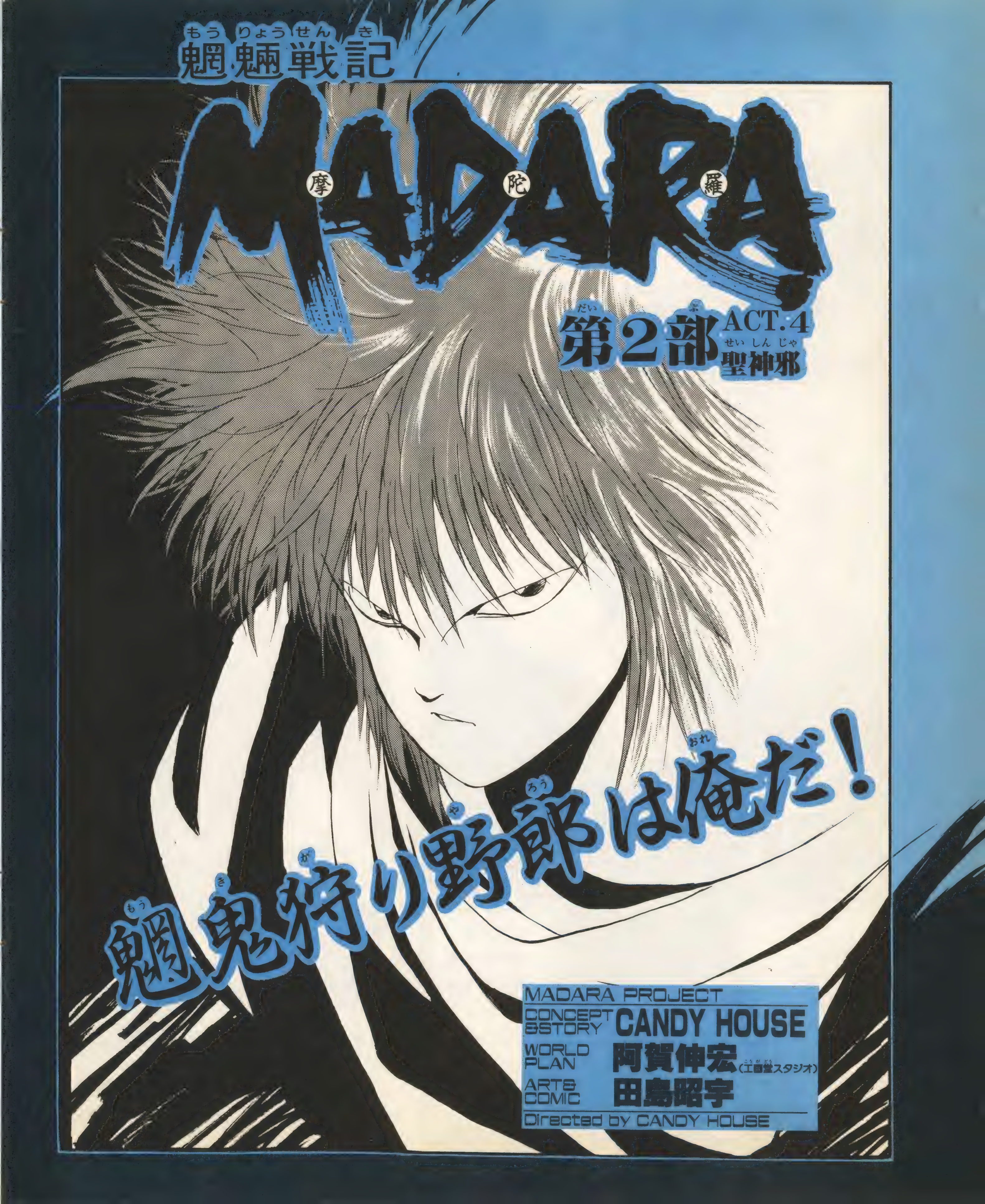
	名前	投法	タイプ	スピード	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	防御率
投手	かんだ	左上	(本)	157	7	3	7	30	1.73
投手	かみさま	右上	(本)	157	6	4	6	30	1.06
投手	さわまち	右上	超	181	2	1	0	30	0.81
投手	とこなつ	左上	(本)	151	6	1	7	30	1.47

外人トレード選手

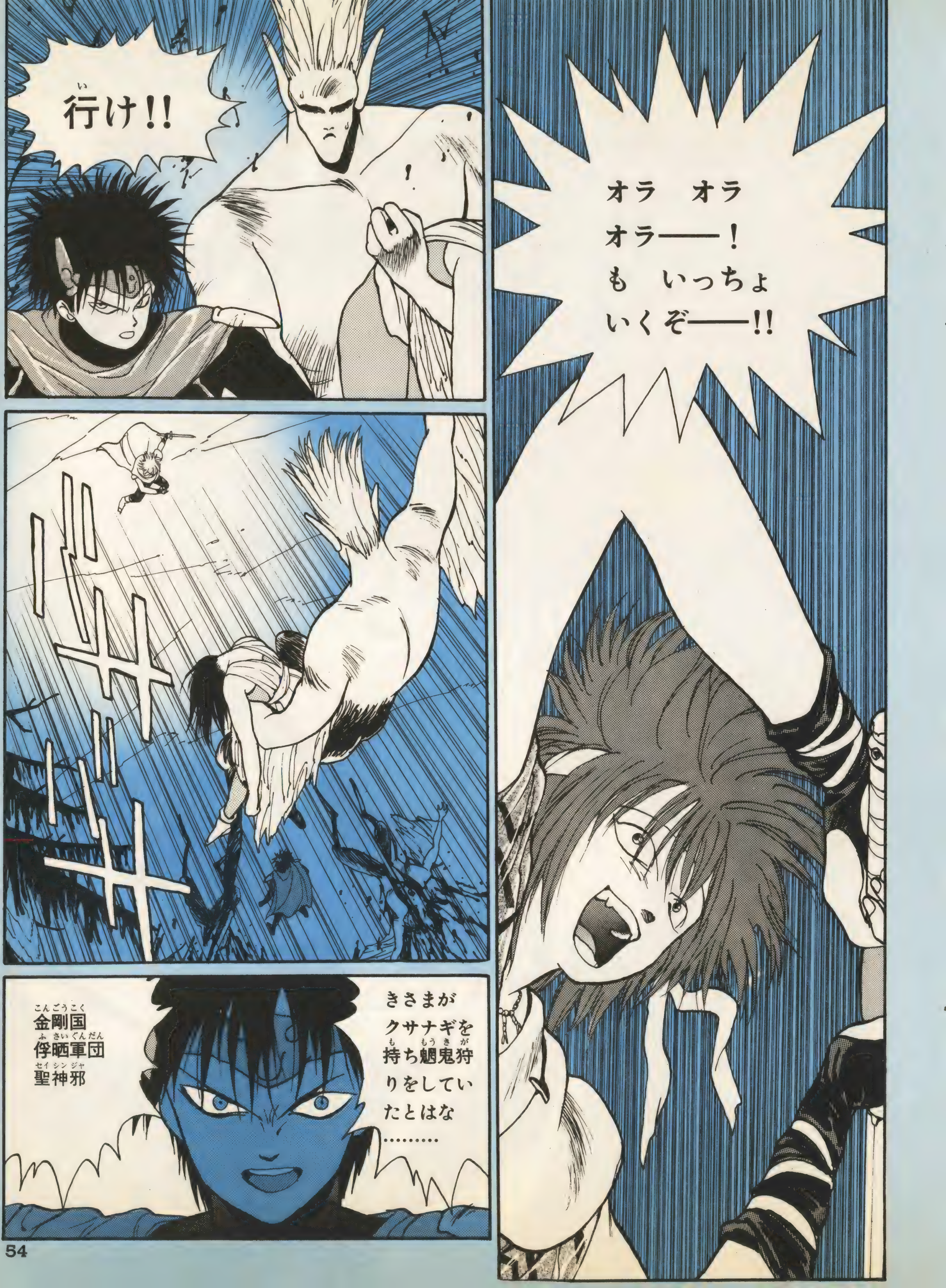
名前	打席	打率タイプ	打球角度	走力	投力 基	打率	本塁打	年俸
まっする	右	A	11	7	9	.301	51	13
ごっと	左	SS	11	1	5	.378	60	16
そっくす	左	SSS	3	6	SS	.348	25	14
もーかー	右	A	11	1	3	.311	45	12
ありえす	左	A	11	0	3	.203	48	9
だあす	左	S	11	0	4	.389	57	16
ちりん	左	S	11	0	3	.358	38	7
ふくつう	左	A	7	1	5	.317	36	6
KO	右	D	11	2	SS	.054	63	10
いかろす	左	D	−6	28	3	.099	1	11
あすとろ	右	C	−6	1	SS	.100	1	16
めっしゅ	右	C	−6	1	SS	.100	1	14
すくりゅ	右	C	−6	1	SS	.100	1	10
ぴーる	右	C	−6	1	SS	.100	1	12
かりぶ	右	C	−6	1	SS	.100	1	5
やじゅ	右	C	−6	1	SS	.100	1	4

	名前	投法	タイプ	スピード	基準値 カーブ	基準値 シュート	基準値 フォーク	基準値 スタミナ	防御率
投手	あすとろ	右上	超	181	2	1	0	40	1.69
投手	めっしゅ	右上	(本)	157	6	5	6	50	1.53
投手	すくりゅ	右上	豪	169	7	7	0	40	2.45
投手	ぴーる	右横	豪	169	5	1	8	48	2.03
投手	かりぶ	右上	本	151	4	1	3	30	2.54
投手	やじゅ	右上	本	151	3	3	6	30	3.16

※表の中で、名前が赤い文字で書かれている選手は、そのチームのトレード要員である。トレードは、1対1の交換、プラス金銭を条件として行われる。また、助っ人外人選手と契約するときも、トレード要員のうちの1人を放出しなければならない。

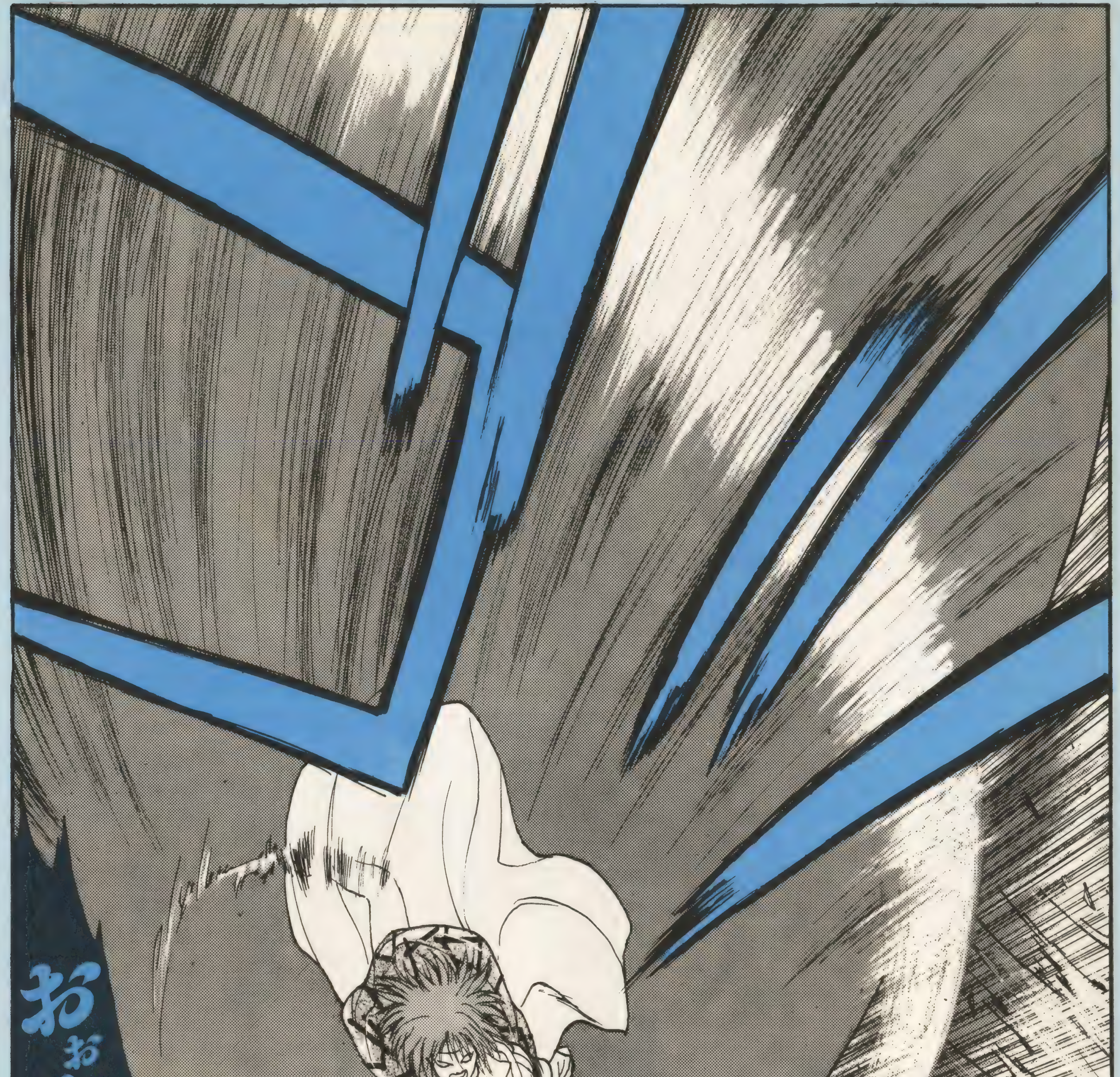


魍魎戦記
MADARA
摩 陀 羅
第2部 ACT.4 聖神邪
魍鬼狩り野郎は俺だ！
MADARA PROJECT
CONCEPT &STORY CANDY HOUSE
WORLD PLAN 阿賀伸宏（工画堂スタジオ）
ART& COMIC 田島昭宇
Directed by CANDY HOUSE



『摩陀羅(マダラ)』の似顔絵(にがおえ)・感想(かんそう)・質問(しつもん)を送(おく)ってね!!!

〒102 東京都千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル ㈱ファミコン「マダラ」係


おぉりゃあぁぁ!!!



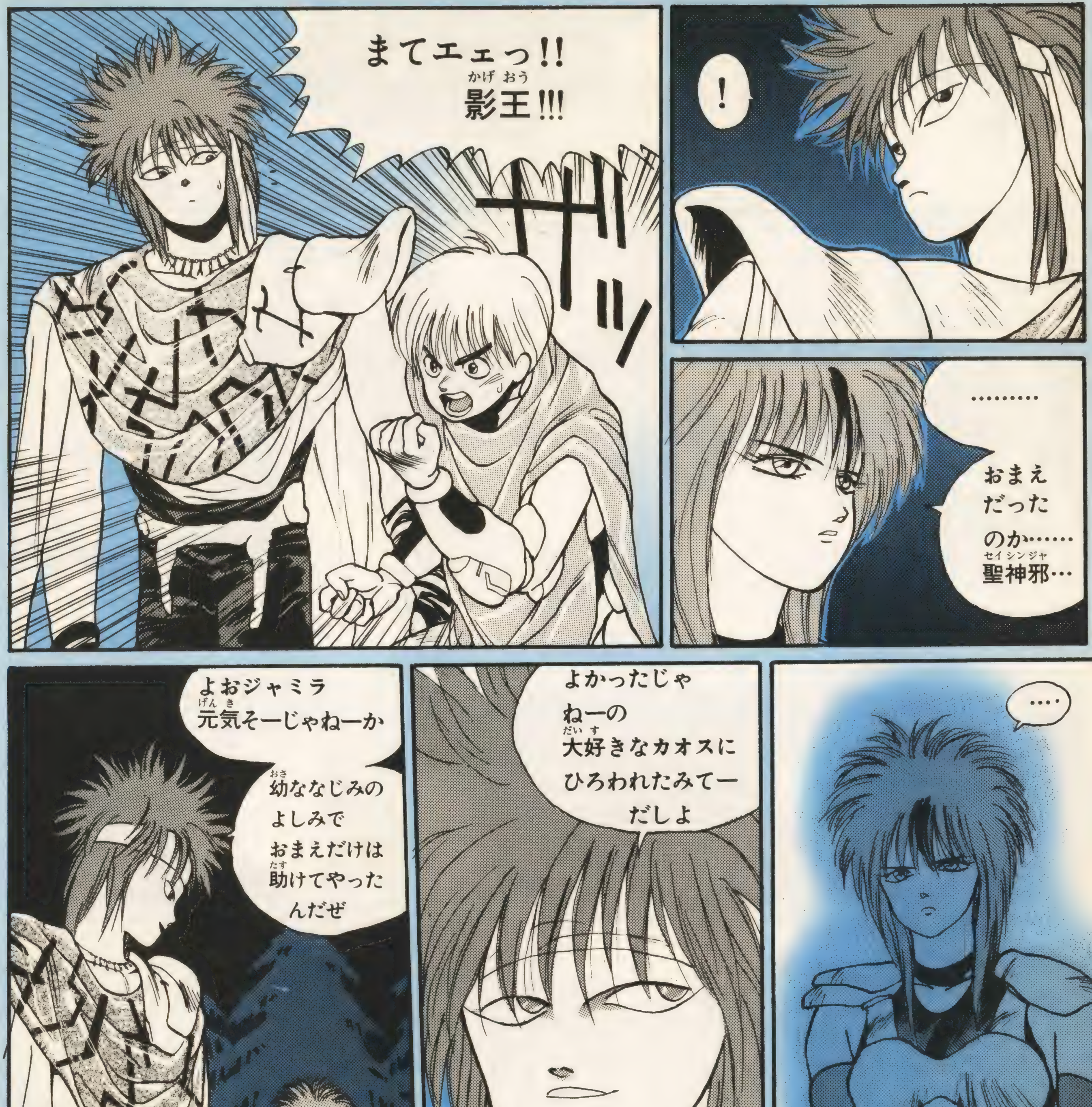
ぐはっ
?!!
メキバキ
パカ ポコ パコ
うわ
えっ 何!?
ふせろ!!!


今の波動は
霊妙剣!?
俘晒軍団の頂点に立ってるヤローがよ
ケッ………
死にやがったか
たった一発で死んでんじゃねーつーのバーカ
な!!??
何がそんなにおかしいんだ?
何ってきまってんじゃ…
何とか言ってみー?
ハゲ王さんよー!!!!


……テメー
どっかおかしーんじゃねーのか？
何で死なねーんだよ
俘晒軍団一の剣の使い手のきさまが裏切っていようとはな…
!!
それもマダラのクサナギを持ってな…
いったい何を考えている!?聖神邪!!
最後に世界に君臨するのは　マダラでもミロクでもね――!!
うるせえ！もともとクサナギの正統伝承は俺達イズモ族なんだよ!!!
くっ


俺達イズモ族だ!!!!
影王!?


!!
ゲ
うっそだろォ..
俺は今だって
いーんだぜっ
どーせ死ぬのは
テメーなんだ
からよ!!!
楽しみにして
いるぞ聖神邪
きさまをこの手で
殺せる時
をな……
俘晒軍団を
裏切り
そして何より
その剣を持って
うろつかれた
のでは
目ざわりなの
でな!!!
じゃまが
入ったので
一時ひかせて
もらうよ
だが
いずれきさまには
死んで
もらうぞ!!
ゴァァァ
アァ.

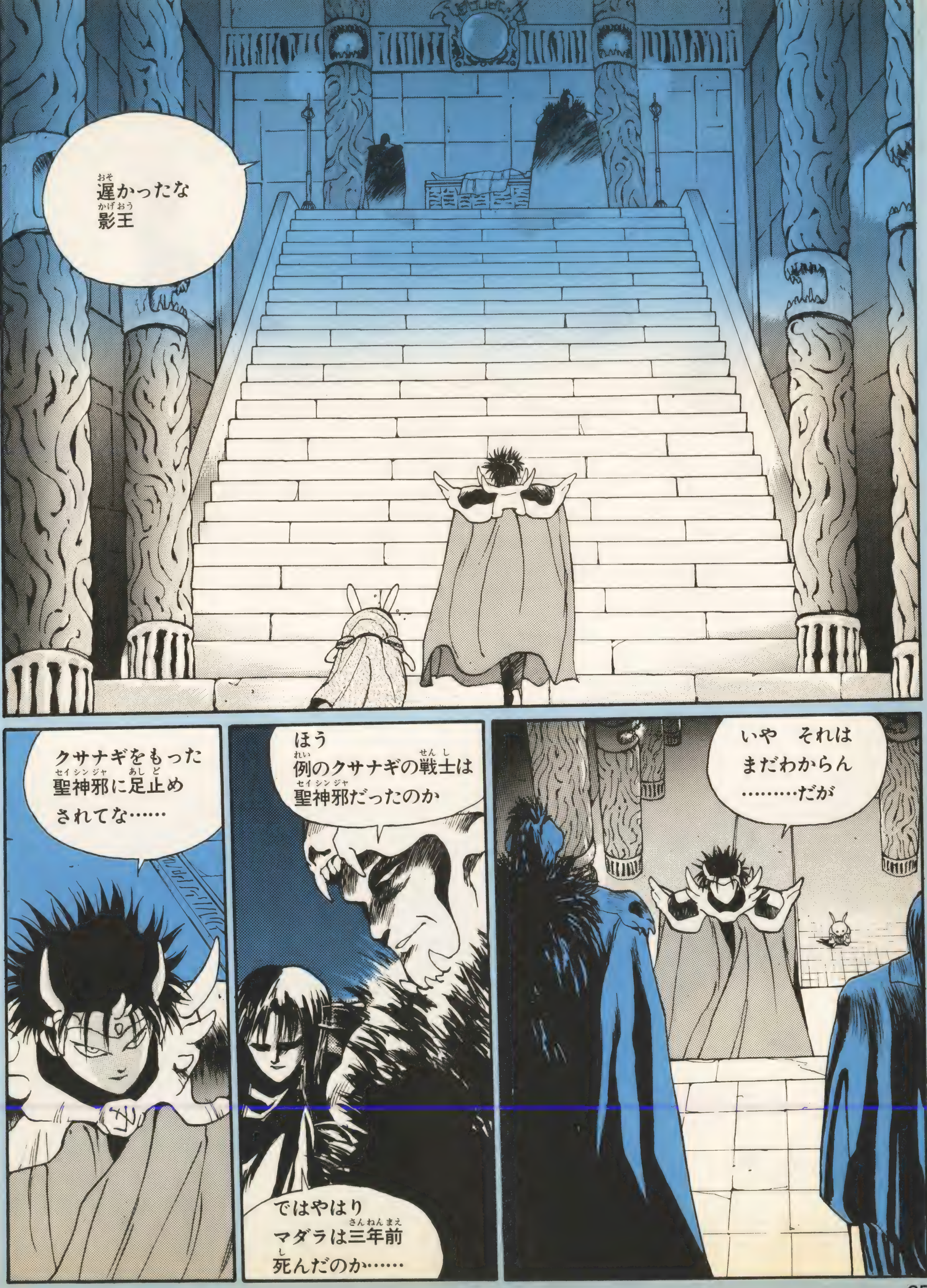


まてエェっ!!
影王(かげおう)!!!
ザッ
!
…………
おまえだったのか……聖神邪(セイシンジャ)…
よおジャミラ元気(げんき)そーじゃねーか
幼(おさ)ななじみのよしみでおまえだけは助(たす)けてやったんだぜ
よかったじゃねーの大好(だいす)きなカオスにひろわれたみてーだしよ
…


おいおまえっ!!!
オメーそ〜んなにマダラってやつに会いて──か？
あーあどいつもこいつもマダラ　マダラとうるせーな……
またかよ
そんなことはどーでもいい!!なぜおまえがクサナギを持っているんだ!?
おー！ハクビ戦の時がんばってたあんちゃんか
それは マダラさんの剣だぞ!!!
50ゼニー出しなよ
やつのいる所に案内してやってもいーぜ
そしたら


ジャミラとロキが城を出たようじゃな……
コトッ
ああ……
……それにしてもあの影王とは何者なんじゃ？あまりにマダラに似ていたが……
オレやジャミラのいた俘晒軍団の頂点に立つ男だ……
くわしいことは軍団員だったオレも知らん……ほとんどが謎につつまれていた男だ
……一説によればマダラの兄という噂もあったが……
王手
コトン
お


ザッ
お帰りなさいませ
影王様
先に美黒鳥魔が
戻りましたので
準備はととのって
ございます
そうか
邪兎か……


遅かったな
影王
クサナギをもった
聖神邪に足止め
されてな……
ほう
例のクサナギの戦士は
聖神邪だったのか
ではやはり
マダラは三年前
死んだのか……
いや　それは
まだわからん
………だが


それを
しらべるため
この女(おんな)を
さらってきた



ヨミの城に集まった魔界三人衆!!! 彼らの目的は一体何だ!?

第4号(2月23日発売)に続くぜっ!!



聖神邪

摩陀羅の神剣クサナギを手にした謎の魍鬼狩りの男はイズモ族の生き残り、聖神邪だった。イズモは、夏凰翔のホウライ、邪魅羅のソーマの同盟国で、それぞれの王家に生まれた三人は幼なじみであった。夏凰翔が邪魅羅を助けたのもそのためだ。

イズモは掌妙勁を剣術に変化させた霊妙剣を伝承する一族だった。初代ウガヤ王がイズモ族の出身だったことから、イズモ族は自分達の一族こそ正統な王家だと主張してはばからなかった。南方のウガヤ王朝を南朝と呼び、自らを北朝と称したのもそのためだ。初代ウガヤ王の神剣であったクサナギも当然、自分たちのものだというのが彼らの主張だった。

イズモの王族であった聖神邪は掌妙勁と霊妙剣の達人であった。とくに剣術にかけては金剛国軍で彼にかなう者はなく、クサナギを手中にした今、彼もまた自分の野望に忠実に動き出してしまったのだ。八将軍の一人である貂魎伐跨を一撃で倒したことを考えてもかつての摩陀羅と比べものにならないほとのパワーを身につけてしまったことは確かだ。

クサナギの所有者こそがイズモ族最高・最強の呼称である〝剣聖〟を名乗ることができるともいわれており、同時に霊妙剣の奥儀を伝承する資格を持つのだ。

夏凰翔、邪魅羅、聖神邪の関係

夏凰翔の母親は聖神邪の父親の妹にあたる。すなわち二人はいとこ同士である。夏凰翔の母親はイズモ族出身で、夏凰翔が掌妙勁に長じていたのも母親の血筋の影響が強い。一方、同盟国であったホウライ、イズモ、ソーマの三国は王族同士の婚姻関係で同盟を強化しており、ソーマに生まれた邪魅羅はいずれ夏凰翔か聖神邪の許に嫁ぐもの、と思われた。しかし、ミロク帝の出現が彼らの運命を変えてしまったのである。

聖神邪　セイシンジャ

ランク　51

攻撃力　4280(3180)　耐久力　3240／3240

霊　力　4200／4200　カルマ　1460

※攻撃力の（）内の数値はクサナギを持たない時の数値。

マ　ル　カ　ツ　デ　ー　タ　バ　ン　ク

MARUKATSU

DATABANK

新作ソフト体温計

レビュースペシャル

『ファイナルファンタジーII』/『テトリス』

ソフトヒットチャート

チャートレーダー

前評判ベスト1



2/23
第3号

製作／友枝康二郎 撮影／スタースタジオ
協力／トミー ©1988 TOSHIBA EMI／TOMY ZOIDS

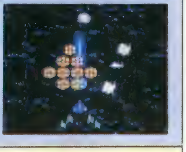
新作ソフト体温計

1月14日～1月24日発売

評論家 ／ 作品

突然ですが、『ドラクエⅣ』がついに始動！ 第一報を見るかぎり、かなり期待できルーラ。いずれ体温計にも紹介されると思うが、果たして10点がとび出すか今から楽しみだ。

ハレーウォーズ



タイトー ¥3,300

アステロイドを舞台にした、スペースシューティングゲーム。パワーアップアイテムが豊富だから、おもしろさ10倍だ。

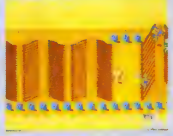
里見八犬伝



SNK ¥5,900

剣と忍術を使って悪霊を退治する８人の勇敢な剣士の物語。原作は古典文学の傑作。飽きさせないストーリー展開がうれしいＲＰＧ。

モトクロスチャンピオン



コナミ ¥5,500

舗装されていないコース内をモトクロスバイクで競走するアウトドア志向のＳＰＧ。変化に富んだ全８コースが待っているぞ。

40°　37°　30°　20°　10°　0°

ジェームス教授　頭脳派代表



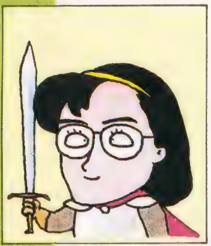
外は寒ーい冬だというのに、ボクは相変わらずの半袖姿。暖房の効いた室内でゲームをやるにはこれで十分なのです。けれどもみんなは風邪に用心！ うがいをしましょう。

ハレーウォーズ：アーケード版から受けついだ、単純かつ強力なパワーアップシステムには好感が持てる。ただし、ゲーム展開までもが単純というのは困りもの。せめてデカキャラには、もう少し個性をもたせて欲しかった。でも水準には達しているだけに、買って後悔することはないだろう。 **7**

里見八犬伝：『ドラクエ』と違って、じゅもんがとてもわかりやすい。また、敵が出やすい分レベルアップもけっこう早い。だからあまりイライラがなくて気分よくゲームが進められると思うよ。敵キャラも豊富だし、たぶんＲＰＧを初めてやる人にはハマれる１本だろう。 **8**

モトクロスチャンピオン：グラフィックは任天堂の『エキサイトバイク』に似ているけれど、操作感覚は全く別物。とってもカルーイハンドルとハイスピードのマシンのおかげで、スリル度は超Ⅰ級だ。コースが単調だからといってあまくみないほうがいい。けっこうテクニックが要求されるのです。 **6**

東山ナツコ　女の子代表



スキーに行ってきま～す。これが平成元年初すべりなのだ。ただ今、シュテムターン(わかる人はわかる用語)のナツコは、今年こそはパラレルに…と思っているのだけど…ね。

ハレーウォーズ：これシューティングのニガテなナツコでも３面までどーにか行ける、ウレシイソフトだよ。パワーアップアイテムが多く出てくるので、強くなれば、ラクに先に進めるってわけ。攻撃がハデだから、プレイしてても楽しいよ。ただＢＧＭとグラフィックがさびしいかな…。 **7**

里見八犬伝：ＮＨＫの人形劇（リアルで恐かったやつ）を楽しく見ていたナツコは、期待してたのだ。そのできは思ってたとおり○。特に個性的な敵キャラが100種類もいて、バトル面で思わず燃えてしまったわ。ベースが日本の物語だから、アイテムの名前など、わかりやすくていい。 **8**

モトクロスチャンピオン：数多くの部品やコースを選ぶなど…そーゆうめんどうなことがまったくない、シンプルなゲームなの。それだけに、いいレースが出来るか、またその逆かは、プレイヤーの腕にかかっているのだ。その腕のないナツコは、つい左右を間違えてしまうミスが多いのよネ。 **6**

ビショップ小峯　プログラマー代表



最近、「ティルナノーグII」というパソコンゲームに熱中している。もちろん、仕事ヌキで。シナリオを無限に作り出せるという、とんでもないＲＰＧだ。すっごく楽しいぞ。

ハレーウォーズ：スピード感があるのはけっこうなのだが、テレビの画面がタテに短いということが考慮されていないようだ。敵が降ってくるスピードがあまりにも速くて、敵の前にまわりこむ時間がほとんどない。これでは、せっかくハデにパワーアップしても有利に感じられない。残念。 **6**

里見八犬伝：その昔、人形劇の『新八犬伝』に熱中したワタシとしては、ストーリーがあまりにも違っていることが残念だった。キャラの名前が同じというだけではちょっと…。それと、メッセージウィンドウの反応の遅さが気になった。もっとパッパッと表示してほしかった。 **6**

モトクロスチャンピオン：ゲームのスピードが速すぎるというのも考えものだ。なにしろ、コーナリングするのに精一杯で、とても重心の移動にまで神経がまわらないのだから。あれよあれよという間にゲームが進んでしまい、テクニックを駆使するヒマすらない。モトクロスという感じがしない。 **6**

ふぁんきい岡本　ただのゲーム好き代表



ＢＰＳの社長さんと『テトリス』の試合をした。結果はレビュースペシャルにあるとおり。これで『テトリス』熱も一段落と思いきや、前以上にハマッてしまっているのだ。

ハレーウォーズ：アーケード版では、ビュンビュン宇宙空間を突き進むスピード感とドハデな武器パワーアップがウリだったはず。だけど、そこそこスピーディなスクロールはするものの、パワーアップは地味。せめてボスキャラがど～んとひかえていればと思ったが、それも迫力に欠ける。 **5**

里見八犬伝：基本システムが『ドラクエ』タイプなので、親しみやすいＲＰＧだ。八犬士のうち実際に旅をする４人はいいのだが、残りの４人がシナリオ面で生かしきれていないのが残念。たとえば『Ｆ・ＦII』みたいに、４人目のキャラがちょくちょく入れ替わる風なら良かったのに。 **7**

モトクロスチャンピオン：コーナリング感覚がリアル！ ギュイ～ンと180°コーナリングできてしまう。方向転換の操作に慣れるまではなかなか先のステージに進めないが、それでもガンガンチャレンジする気にさせてくれる。マシンのパワーアップなどの要素を入れず、走り一辺倒にしたのが正解。 **8**

電撃ビッグバン!



ビック東海
¥5,800

地上44ルート、地下5ルートで構成されたバリバリのアクションゲーム。各種アイテムを買ったり、謎解きもゲームの重要ポイント。

キャッチコピーがコミカルアクションアドベンチャーということで、ギャグ路線を狙って作られたらしいのは分かる。しかし困ったことに、センスがイマイチ。これならばいっそのこと、同じゲームスタイルで思いっきり真面目なものを作った方が良かったんじゃないかな。 **5**

自分で進むコースを選択できるACT。戦っている間でも、人と会話して謎解きのヒントを得たりと、いそがしいゲームよ。HPがはじめは少ないので、アクションのニガテなナツコはすぐゲームオーバー。う～ん操作性は○だから、キャラや背景に力を入れてほしかったわね。 **5**

ゲーム自体は単純明解でなじみやすく、操作性もいいのだが、敵の動きをもっと単純にしたほうがよかったのではないだろうか。ザコキャラひとつ倒すのにさえ手こずっていたのでは、イライラがつのるばかりだと思う。お金も、もっと景気よく出してほしかった。 **6**

アクションゲームとしてはかなり『ロックマン』に似ている。とはいえ、自分の進むコースを選択できたり、ショップでアイテム売買ができるなどゲームの幅を持たせた作りになっている。ステージ構成も複雑であり、それがストーリーと絡まってゲームを盛り上げている。 **8**

ゾイド2



東芝EMI
¥5,900

機械でできた怪獣たちを操って冒険するRPG。パート2とあって、前作よりシナリオ、マップが大幅にパワーアップされている。

前作のものとはうって変わって、ストーリーのあるRPGである。情報収集などのシステムはほぼ『ドラクエ』に近く、やりなれている分とっつきやすい。帝国軍との戦闘は3Dシューティングになっていて、少し変わった味つけがされている。それなりに楽しめるはず。 **8**

ゾイドなのにRPGなの？ と思ったら、しっかりバトルモードが3Dになっているし、射的感覚で楽しいの。敵の動きがほぼ同じだから何度もプレイしてると楽に敵を倒せるよ。ただ、敵を倒したときのお金が、自然に銀行に振り込まれるシステムは、めんどうね。 **7**

ゾイドのドット絵はそれなりにカッコイイのに、主人公や町の人の絵があまりにも情けない。二頭身キャラといえど、もう少しカッコよく描けると思うのだが。また、お金がちっとも貯まらないのが気になった。先に進みたいのに、金かせぎの戦闘をするしかないなんて…。 **6**

前作のような「宝探しゲーム」に終らず、物語を楽しめるRPGとなった。強引なストーリー展開のあるRPGだから、そこでプレイヤーの好き嫌いが分かれると思うが、ボクは好き。敵キャラの数が少ない気もするが、グラフィックは上できでゾイドファンも満足できそう。 **7**

POLE TO FINISH



データイースト
¥5,800

世界16カ国で開催される"ワールドグランプリレース"に挑戦するレーシングゲーム。実車感覚で運転できるのだ。

スピードが最高450km/hまで出せるから、レーサー気分にはひたれるはずだろう。ただ、他のマシンが自分のマシンを追い抜く時にもろにぶつかってもスピンもせずに素通りしてしまうのに、自分のマシンが追い抜こうとするとぶつかってスピンしてしまう。納得いかない。 **6**

F-1好きのコには、もってこいのソフトよ"練習の方法も選べたり、ピットインしてタイヤ交換したりとてもリアル。でも、なんと言っても予選で一番速ければ、ポールポジションが獲得できることがリアルね。ただ、長いコースを15周するのは、単調でツライね。 **6**

マシンのセッティングを自由にできるのがウリのようだが、パラメータが細分化されすぎているため、どうすればいいかわからず、かえって楽しめなくなってしまっている。それに、ゲームなんだから、何十周もする必要はないと思うのだが。画面が見ずらいのも欠点。 **5**

クラッチを3速に入れれば300km/hを超えるスピード。最高速は450km/hぐらいまで伸びる。スピード感は最高。コースの流れるスクロールもなめらかで、F-1気分に十分ひたれる。ただ、20分近く同じコースを走り続けなくちゃならない。ボクは体が持ちましぇ～ん。 **7**

機動警察パトレイバー



バンダイ
¥3,300

週刊少年サンデーに連載中の人気マンガをFC化したACT。ゲーム中にミスをしたときは、練習モードで訓練がうけられるのだ。

マイキャラ、敵キャラ共に、ロボットのアニメーションはなかなかにリアル。そして操作性もまあまあのでき。けれどもなぜか、あまりのめり込めない。なぜかと考えてみると、戦闘よりもアイテム入りの箱を壊すことがゲームを進める上で重要になっているからかなあ。 **6**

人命救助をしながら、テロリストをやっつけていくACTゲームよ。スタート時は、警棒でペコペコたたく攻撃が多いのよね。なんとなく当り判定があいまいで、"やっつけている"という手ごたえがないのがさびしい。"始末書"の制度があるのがおもしろいね。 **5**

とにかくプレイヤー側の不利が目立つ。敵側が的確にこさらを狙ってくるのに対し、こちらは反撃すらまともにできない。不利ということは、当然イライラしてくる。格闘アクションゲームを作りたいのなら、プレイヤーをもっとスカッとさせる工夫をこらさなければ。 **5**

ゲーム自体はとってもシンプルだし、迫力のあるシーンも見られない。だが、キャラクターとその動きのデザインは、いかにもメカっぽい。障害物につまづくとコテッと倒れるなど、原作らしい笑いの部分もあって楽しめる。ゲームそのものが充実していればハマれるのに。 **6**

私のハマリ度チェック



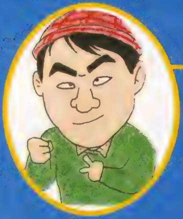
今までに発売された人気RPGのいいところを忠実に取り入れた『里見八犬伝』は、そこそこ楽しめるんじゃないかな。あとはどうも似たりよったりで、「これはおすすめ！」といえるものは……ねぇ。次回は、どれくらいはまれるソフトがあるだろうか？

RPG好きの人には、特におすすめなのが『里見八犬伝』。日本が舞台だから馴染みやすいの。それに、HPやMPをルーレット方式で決める、というのも遊びっぽくていいね。STGなら、『ハレーウォーズ』。自機をパワーアップしたとき気持ちいいのよね。

残念ながら、今回の7本のなかには、安心してすすめられるソフトはない。今回のソフトに共通して言えることは、「プレイヤーの気持ちをもう少し考えて欲しかった」ということだ。イライラをガマンしながらゲームするなんて、ちょっとオカシくないだろうか？

2本のRPGは両方とも中の上といったところだ。ちょっとあいた時間をスポーツ気分にひたりたいなら『モトクロスチャンピオン』、おこたに入って長時間アソブのなら『電撃ビッグバン！』。この2本をオススメしよう。それにつけても『ドラクエIV』が気になる。

REVIEW SPECIAL
レビュースペシャル



ミッキー安田

けっこうキツイこと書いちゃったけど、これも愛情です。『FFII』は、マジにおもしろいです。ホント。

映画を見るようにゲームを感じろ!

ファイナルファンタジーII

ウワサのRPG大作第2弾は、愛憎渦まく人間ドラマが展開する大人向けソフト!? 新方式のシステム導入と、ストーリー重視のシナリオはRPGの新時代を開くか!! ── なんちゃって。

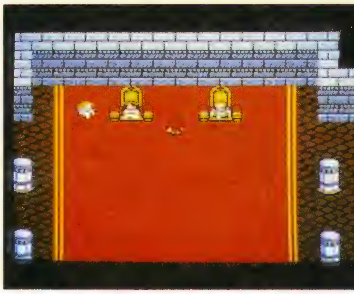
ポストドラクエの最右翼

それまで一部のマニアのものだったRPGという言葉を一般的にしてしまった『ドラゴンクエスト』は確かにすごいゲームだ。人気も完成度も群を抜いている。だからファミコンRPGの世界では、どうしても『ドラクエ』が基準になってしまう。ロックの世界でいえばビートルズみたいなもの。だとすると、その好敵手ともいえるローリングストーンズにあたるのがこの『ファイナルファンタジー』でしょう。(ちなみに通好みのキンクスにあたるのが『ウィザードリィ』ね)。だから前評判からして『FFII』には大きな期待が寄せられていたし、ボクが実際プレイしてみても『ドラクエ』を超えようとするスタッフの意気込みがひしひしと伝わってくるのだ。なにがそんなにボクをハマらせたのか? ポストドラクエの最右翼といわれるわけを書いてみましょう。

もはやゲームを超えてしまったドラマ性

とにかく『II』をやってみて、まず驚くのはそのシナリオの細かさだ。寺田憲史さんは完全にドラマの脚本のようにシナリオを書いているみたいで、そのままアニメ化ができてしまいそうなほどストーリー性が強い。まさに映画を見るような気分でゲームが進められるのだ。良くも悪くもこれが『FFII』の最大の特徴。

とくに細かいのがキャラクターの設定。くわしいことはマルカツのバックナンバーを見てもらえばわかると思うけど、幼い頃、動物に育てられたとか、兄を見殺しにした罪の意識に悩まされてるとか……。その上、人間関係もかなり複雑。ラブストーリー的なエピソードもかなりあるんだけど、ほとんどがストレートには表現されずにセリフの間に見え隠れする感情を読みとって推測していかないと分からないのだ。不倫っぽい関係が多いんだよねー(例・亡き兄の婚約者に魅かれる弟、子連れの男を愛してしまった女、同じく子連れの未亡人と男の微妙な関係。どれが誰のことかわかるかな)。ホントにこれ、ファミコンソフトなの?



➡ゴードン王子がヒルダ王女の隣に座れるようになるまでの道は遠かった。

さらに意表をついた展開(あのイントロダクションはホントに驚いた!)で、プレイヤーをぐいぐいと引き込む。パーティーの4人目の仲間が入れ替わるというアイデア自体も面白いけど、メンバーチェンジの際の出会いと別れがまたドラマチックなんだよね。

ここまでドラマ性にこだわったRPGは今までなかったんじゃないかな。シナリオの勝利!

2作目ソフトが続出するワケ

そこそこ人気のあるソフトなら必ずといってもいいほど2作目が(すごく人気があれば3作目も)作られるこの頃のファミコン界。この『FFII』のように、前作の不満点や操作性などを改善していたり、スケールが大きくなっていたりで期待を裏切るものが少ないのはうれしいよね。

でもこうして続編が次々リリースされる1番大きな理由となると、やっぱりメーカー側が作りやすい、売りやすいといったメリットがあるからだろうね。デザインやシステムはかなり流用が効くし、全然売れないなんてことは、まずありえない。それどころか前作以上に売れちゃうケースも少なくない。そうなると2作目のヒットに引きずられて1作目も再び売れ出しちゃうオマケがついてくるのだ。これはオイシイ!

とりあえず買う側としては前作の名前におんぶしただけじゃない、よりパワーアップしたゲームになっていて欲しいよね。だけど、データを新しくしただけの『ファミスタ87』って、意外にうれしかったなぁ。



➡前作の勇者の子孫たちが主人公になる『ドラゴンクエストII』。

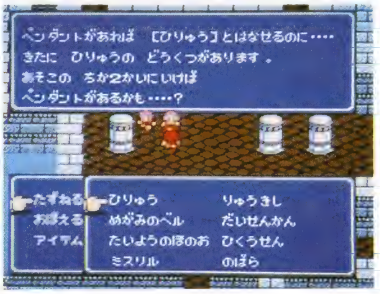


⬅成長した主人公が再び戦いの旅に出る『リンクの冒険』。

RPG+アドベンチャー=FFII?

ところが『FFII』って、それ以外の部分がシナリオのボルテージにちょっと負けてるような気がするんだよね。

例えば『II』で新たに導入されたシステムのWMS。キーワードを記憶したり、たずねることが出来るというもので、このシステムによって他のキャラと対話できるというのがうたい文句だった。しかし、実際にやってみると、結局のところコマンド入力タイプのアドベンチャーゲームなんだよね。正しいキーワードを入力して新しい情報を聞かないと先に進めないわけ。ちがうキーワードをたずねても『?』マークが出るだけだし、あんまり対話しているという感触はなかったなあ。アイテムを「つかう」というのが、キーワードを「たずねる」に代えただけって気もする。正直いって、それほど画期的なシステムには思えなかった。



←対話システムって、けっこう面倒くさい。でも新しい試みって好きだな。

それからアニメーション効果が派手になってはいたけど、なぜか緊迫感のない戦闘シーン。これは死んでもタダで生き返らせてくれるってのが原因だと思う。確かに便利なんだけど、死が怖くない分、スリルがへっちゃうんだな。そういえばストーリー上で、パーティーの仲間が何人も死んじゃうけれど、こっちは生き返らすことができないなんて矛盾もあるんだよね。

究極魔法アルテマの恐るべき秘密

もうひとつ、これだけはいっておきたかった最大の不満点! ゲームをクリアした人すべてが謎に思っている(はずの)、ストーリー後半の鍵を握る究極魔法アルテマ! その昔、魔導師たちが世界の混乱を恐れて巨大な塔へと封印したという強力な魔法だ。この封印を解くのが中盤の目的なんだから、これは皇帝を倒すために絶対必要な、『ドラクエIII』の「光の玉」みたいなもんだと思うでしょ、ね。ところがこの魔法、全く全然役に立たない。確かにどんなモンスターにもダメージを与えることは出来るけど、その頃には腕力やファイヤなんかのレベルがかなり上がっているので、とくにアルテマを使う必然性はない。皇帝にもたいして効かない。でもあれだけ苦労して手にいれたんだから、きっと何か秘密があるに違いない、レベルを上げれば何かおこるはず。そう思ってせっせとアルテマのレベルを上げてる最中の読者もいるかもしれない。でもムダです。メーカーのスクウェアさんに聞いて初めて知った恐るべき事実を伝えます。ホントにアルテマは役立たずだったのだぁ! たとえば昔、刀や槍の時代に火縄銃は超兵器だったけど、今はたいした武器とはいえないよね。アルテマを封印した頃は、まだ魔法が発達してなかったから、あの程度で究極魔法といえたのだ。伝説とはそういうもの……。これを聞いた時、私は死にました。確かにそういう悲劇って実際にあるんだろうけどさ、これゲームだよ。



←前作で好評だった4倍スクロールの飛空船はもちろん登場する。



←こんなにアルテマのレベルを上げたのに全くのムダだったなんて……。

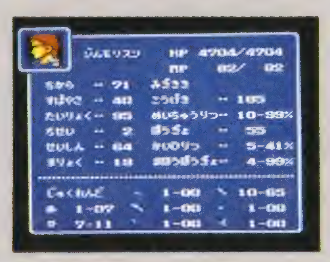
と、いろいろ不満点はあるけど、そんなことを補って余りあるシナリオのおもしろさと、投入されたさまざまなアイデア(妙に愛着のわくキャラが出来てしまう成長システム、うまく使うと結構便利なチョコボなど)がボクを『FFII』にハマらせた。そしてなにより、新しいタイプのRPGを作ろうという意欲がゲーム全体にあふれているのだ。完成度という面では(今のところ)『ドラクエ』の方が上かもしれないけど、『FF』には独特のパワーがある。これから『FF』派は確実に増えていくだろうね。

キャラの成長させ方でキミの性格がわかる?

『FFII』の成長システムは戦わせ方で、どんどんキャラクターの特性が変わっていく。つまりプレイヤーの性格がキャラにでてしまう。子供を見れば親がわかるよーなものだね。

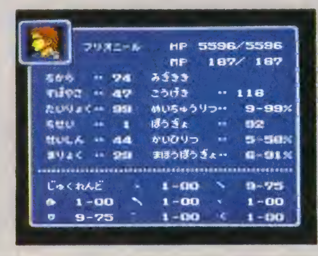
ミッキー安田のフリオニール

白魔法を使わせてたので、精神が高く、知性は低い善人バカになっている。なんとなく主人公は知性より精神を優先させたかったのだ。おかげで戦闘中は苦労した。



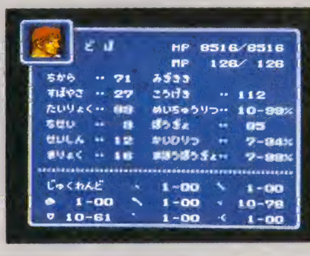
スケルトン甲田のフリオニール

さすがにバランスのとれた成長ぶり。戦士はヘタに魔法なんか覚えず、ひたすら剣の腕をみがけばいい。人には役割ってもんがある。知性が1だっていいんだい。



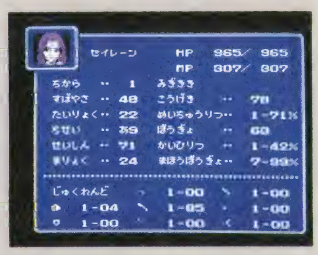
ドワーフ西谷のガイ

この人はほとんどケアル以外の魔法を使わず体力だけでクリアした。そんな性格をあからさまに表現するHP8516。これで本人の外見まで想像できてしまう。



バスタード井上のマリア

得意なはずの弓さえ放棄して魔法一筋。レベル10まで上がったブレイクはもはや真の究極魔法ともいえる。SLG好きな本人の性格が垣間見れるような気がする。



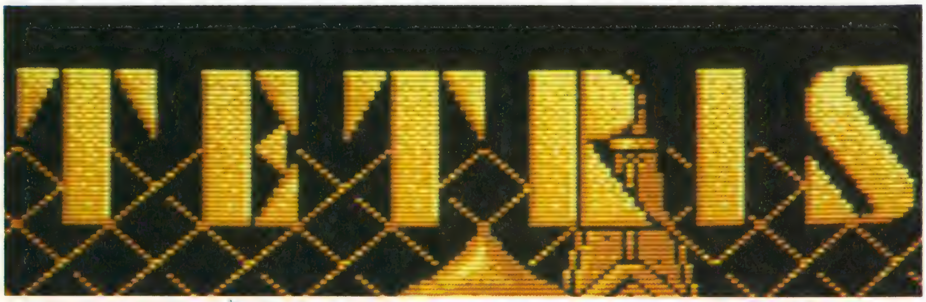
REVIEW SPECIAL
レビュースペシャル



ふぁんきい岡本

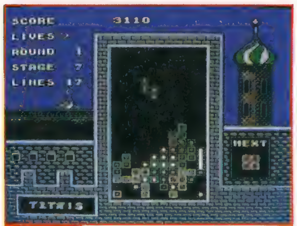
あの“トロイカ”のBGMが聞こえてくると、ムズムズして仕事も手につかない今日この頃です。

これはゲーム界の“かっぱえびせん”だ！

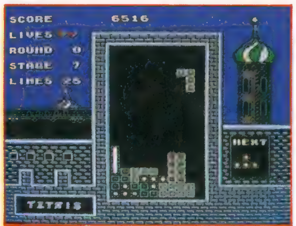


「やめられない、止まらない」のは、かっぱえびせんだけじゃない。『テトリス』は人間やめなくても平気な麻薬なのかもしれない。

こんなときアナタはどうする？



問1　とくに〈目的〉はない。しいて言えば、ラウンドクリア。右下のネクストを見れば、答えはわかるよね。この問題は簡単すぎたかな!?



問2　〈目的〉は7本テトリス狙い。1本でも横のラインを消してしまおうものなら、7本テトリスは完成しないのだぞ。



問3　ステージ9・ラウンド5をクリアするのが〈目的〉。次に長方形のブロックが出てくる。さて、どこに積もうか…？

12月は“教師が走る”と書いて師走ともいいますが、忙しいのは何も教師だけじゃない。去年の暮れはボクたちも充分忙しかった。しかしそんな中、年末進行もなんのその、ボクら以上に忙しかったのが、この『テトリス』なのだ。

体験した人なら、だれもが知っている『テトリス』の面白さ。それはひとまず置いといて、やったことある人も、そうでない人も、まずは左の問題にチャレンジして欲しい。

……できたかな？　どの問題も、ただ単にブロックを埋めることだけでなく、〈目的〉を頭に入れて答えを考えてね。正解は次のページにあるけど、今分からない人でも、このレビューを読んでいけば答えが見えるはずだ。

「やめられないテトリス」の構図

「画面の上から落ちてくるブロックを好きなように積み重ね、横1列のラインをつくる」。これだけのルールなのに、なぜか『テトリス』は楽しい。編集部にある数台のファミコンの1つは、もはや『テトリス』専用台と化し、周りにいるみんなは、仕事をしている風に見せて、実はその専用台が空くのをいまかいまかと待っている。それほど『テトリス』は楽しい。

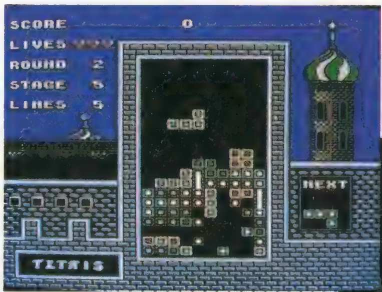
そういえばボクも「楽しい楽しい」と言いながら、もう2か月もハマッている。たかがパズルゲーム、されど……である。

単純ルールなのに、何でこんなにもハマれるのか？　その1つの理由は、ブロックの組み合わせ方の豊富さにある。画面上から落ちてくるブロックは、4つの正方形で構成された全7種類。これがランダムに現れて様々な形をつくる。さらに次々とブロックが現れ、何通りか考えられる“置き場所”からひとつを選ぶ。これがミスチョイスでもゲームは続き、七転八倒するプレイヤーがそこにいる。

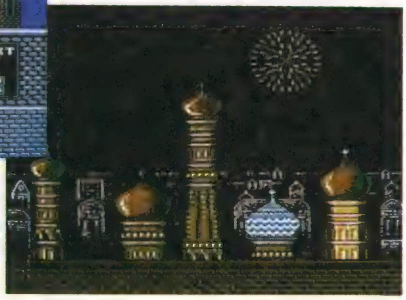
この“七転八倒”こそパズルゲームの面白さであって、それを成し得たのがブロックの組み合わせ方の豊富さである。ブロックを回転させればその豊富さは広がり、七転八倒どころか“九転十倒”もしてしまう。

もう1つの理由は、達成感。やればやるほど上達するのは、ゲームに共通する特徴だが、『テトリス』では、その上達ぶりをきわめて明確に感じとることができる。

2、3回やればR0・S5などすぐクリアという、とっつきやすさもあって、次の面をやりたくなる。1つ1つのブロックを積み重ねていくことは単純なだけに、失敗すると悔しい。だからゲームオーバーになっても再挑戦。こうして「やめられないテトリス」の構図は出来上がり、あの専用台はいつまでたっても空かないのである。



←ブロックの組み合わせ方のバリエーションが豊富。上から落ちてくるブロックの“置き場所”は、この画面だけでも3通りある。その中からプレイヤーが選んでゲームは進む。

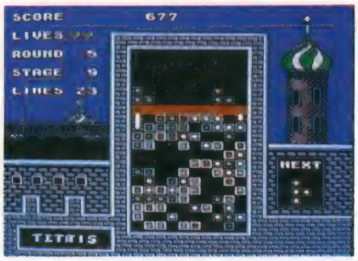


→ついつい見とれてしまうエンディングの花火。今までの苦労がふと頭をよぎる瞬間でもある。初めは、ステージ9・ラウンド5のクリアなんて無理だと思ってたのにね

問題は結果(＝面クリア)ではなく、それまでの過程なのだ!

「やめられないテトリス」の構図はまだ続く。『テトリス』では、ブロックが落ちるスピードによるレベル(0〜9ステージ)、障害物の多さによるレベル(0〜5ラウンド)、さらに次に出てくるブロックの種類を表示するネクストの有無という3種類のレベル設定ができる。なんと120段階のレベル設定なのだ。この豊富なレベル設定が、やめられない構図を生みだす一因になっている。ゲームを始めて間もない頃は、ステージ9のラウンド5をクリアする奴なんて化物に違いないと思っていたが、上手くなると、ひょっとして出来ないことないんじゃないって感じがして、挑戦してみる。そして死にもの狂いでブロックを積み、クリア！　こうして、また1人『テトリス』中毒患者が生まれる。彼が中毒患者となったのは最難レベルの「ステージ9のラウンド5をクリア」という〈目的〉意識を持ったからなのだ。

この〈目的〉は、プレイヤーが『テトリス』で遊ぶうちに自然に発見するものである。正方形4個が1列に並んだ長方形のブロックを使い、4ラインを同時に消すことを“テトリス”というのだが、これを7本作る（これがテトリス狙いの最高本数）という〈目的〉を持ったために、中毒患者となったものもいる。



➡S9のR5では、すき間を作ってもラインを消すほうが先決。ブロックを立てて積むのは良くない。



⬅7本テトリス狙いでは、縦に1本ラインを空けるようにして、残りをすき間なく埋めるのがベスト。

また、両方クリアしたら、今度はそれをネクストなしで試みる。こうした〈目的〉を考えることができるからこそ、「やめられないテトリス」が続くのだ。

では、ここで前出の2つの〈目的〉をクリアしたい人へアドバイスしよう。

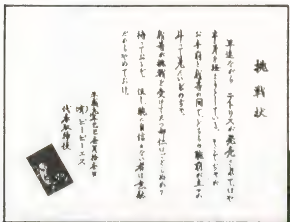
まず、ステージ9・ラウンド5のクリアであるが、とにかく消せるラインは1本でも消しておくことが最重要だ。ブロックの落ちるスピードが速いため、ほとんど条件反射的に積んでいかなければならない。ブロックを回転させるとどんな形になるか、すぐに頭に思い浮かぶようにしておく必要がある。ブロックをなるべく平らに、寝かせて積むのがコツだ。

7本テトリスを狙うなら、縦に1ライン空けるようにして、すき間なくブロックを積むべし。そして長方形のブロックがきたら、空けておいた縦のラインにぶち込む。1か所でもすき間を作ってしまったなら、素直にリセットしてやり直したほうがいい。

『テトリス』上手になったら、“面クリ”だけの快感はもう要らない。それぞれの〈目的〉を持って挑戦し、その過程を存分に楽しむのだ。これができるってのも、『テトリス』の奥の深さの証明だね。

いいゲームだからこそ、みんなに知ってもらいたい

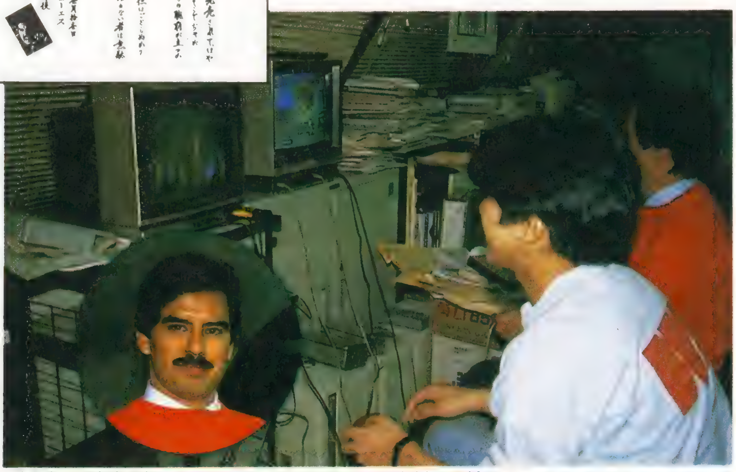
ステージ9・ラウンド5をクリアすると、楽団を引き連れた4人のダンサーが、コザックダンスを踊って健闘をたたえてくれる。そしてその後、夜空に輝く花火のエンディングシーン。ここまできた強者たちは、ハデというわけではないが小粋な演出に酔いしれる。いつまでもこの花火が続くんだけど、妙に消すことができないんだよね。



『テトリス』にハマってからの2か月、ボクの右脳は刺激されっぱなし。そして、その右脳が言うんだ。「こんな楽しいゲーム、みんなにも教えてあげなくっちゃ」ってね。

と思っていた時、ボクのもとに一通の手紙が届いた。差し出し人は『テトリス』の発売メーカー・BPS。その内容は、BPS社長じきじきの挑戦状だったのだ。――そして試合の日。

ルールは10分間にステージ9のラウンド5を多くクリアした者が勝ち、というもの。奮闘むなしく、結果はボクが1回クリア、社長（かっこいい外人さんだぞ）が2回であえなく敗退。しかし、負けず嫌いのボクはますます『テトリス』にハマッてしまいそうなのだ。



⬆社長から一言。「勝つためには、ネバーギブアップ精神が必要。あきらめちゃダメだ」

「こんなときアナタはどうする?」の答え

答え1　これは初歩級の問題だけど、基本はしっかり押さえなくちゃね。次にくるのが正方形のブロックだから、右のように積まないと、すき間を作ることになる。



答え2　7本テトリス狙いなら、ここでラインを消しちゃいけない。右の穴を埋めずに、寝かして上に積もう。じっとがまんして長方形のブロックがくるのを待つのだ。



答え3　次にくるのが長方形のブロックだから、ここは右のように積んでおこう。次の長方形のブロックを寝かせて積めば、とりあえず1本ラインが消せるもんね。



ソフトヒットチャート
DATABANK TOP30

★1月2日〜1月22日

ソフトヒットチャートは、ファミコンソフト（ロム、ディスク）の売り上げデータを中心に、㊏読者の人気投票、協力サークルの人気投票を合わせて、㊏編集部が独自に集計したデータ結果です。赤丸は急上昇中のものです。

『スーマリ3』トップ。『ファミスタ'88』2位！

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー	発売日	最高順位	登場回数	寸評
1	1	7,478	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	'88年10月	1位	5	年が明けてもガンバル！ 品切れで手に入れられない人も多いとか。
2	—	7,108	プロ野球ファミリースタジアム'88	ナムコ	'88年12月	2位	1	前作、前々作ほどの勢いはないがそれでも初登場2位はごりっぱ！
③	—	7,060	ロックマン2	カプコン	'88年12月	3位	1	良質のアクションゲームとして、人気定着。上昇中です。
4	—	6,180	ファイナルファンタジーII	スクウェア	'88年12月	4位	1	品薄で売り上げ票が延びず後退ぎみ。ただし人気はダントツ。
5	—	5,820	がんばれゴエモン2	コナミ	1月4日	5位	1	コミカルなゴエモンに続編登場。1月4日の初荷以来、出足好調。
6	—	5,003	グラディウスII	コナミ	'88年12月	6位	1	アーケード版を忠実に移植。完成度の高さにSTGファン大満足。
7	—	4,583	忍者龍剣伝	テクモ	'88年12月	7位	1	ドラマチックなストーリー展開が楽しめる、異色のアクション。
⑧	—	4,484	里見八犬伝	SNK	1月20日	8位	1	意外ともいえる売れ行き。日本の古典を素材にした味わい深い作品。
9	—	3,303	プロ野球？殺人事件	カプコン	'88年12月	9位	1	どこかで見たような人が続々と登場。野球界が舞台のAVG。
10	3	3,267	桃太郎電鉄	ハドソン	'88年12月	3位	2	ゆるゆると後退中。『桃伝』ほどのビッグヒットにはならなかったね。

11	15	3,195	ドラゴンクエストIII	エニックス	'88年2月	1位	20	『IV』が正式発表され、またまた盛り上がるドラクエ一族であった…。
12	—	2,787	キング オブ キングス	ナムコ	'88年12月	12位	1	手軽に遊べるSLG。発売以来、安定人気をキープしている。
13	2	2,503	半熟英雄	スクウェア	'88年12月	2位	2	こちらも簡単操作のSLG。この作品からSLG入門する人も…。
14	7	2,497	ファミリーマージャンII 上海への道	ナムコ	'88年11月	7位	2	この手のソフトは大人を中心に、ロングセラーするんだよね。
15	8	2,481	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	'88年8月	1位	9	さすがは人気キャラクターもの。年が明けてもまだまだガンバル。
16	—	2,403	アキラ	タイトー	'88年12月	16位	1	発売直後の勢いがどんどんなくなってきている。次号で浮上なるか。
17	—	2,160	スペースハリアー	タカラ	'88年12月	17位	1	人気アーケードゲームの移植だけに、なかなか好調な売れ行き。
18	6	1,758	たけしの戦国風雲児	タイトー	'88年11月	6位	2	冬休みは友だちとこのゲームでワイワイ遊んだって人、多いはず。
19	—	1,707	ブルートレイン殺人事件	アイレム	1月20日	19位	1	完成度の高いシナリオを見事にゲーム化。これから順位を上げそう。
20	18	1,539	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	'85年9月	1位	—	毎号、毎号、確実に20位前後をマーク。さすがは天下のマリオくん。
21	12	1,396	ロウルトラマン倶楽部	バンダイ	'88年12月	2位	4	今回もチャート中、唯一のディスクソフトとしてガンバッてます。
22	—	1,257	100万$キッド	ソフエル	1月6日	22位	1	ギャンブルをRPGで味つけ。地味な印象の作品だが、次号は…?
23	17	1,198	ベストプレープロ野球	アスキー	'88年7月	2位	11	新作に押されてランクダウン。でもマニアからの支持は根強い。
24	—	1,107	中嶋悟 F-1ヒーロー	ナツメ	'88年12月	24位	1	実物同様の設定はサスガ。しかし難しすぎるという声も聞かれる。
25	14	958	三國志	光栄	'88年10月	2位	4	ゆっくりと下降中。でも光栄3作目の『ジンギスカン』は4月に発売。
26	4	716	貝獣物語	ナムコ	'88年11月	2位	3	大きくランクダウン。後発の『F.F.II』にファンをとられたかな?
27	—	704	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー	'88年12月	27位	1	『ベストプレー』の新データ版ほどはのびなかった。次は新作野球を。
28	9	687	ファミコンウォーズ	任天堂	'88年8月	3位	9	年末はけっこうガンバッたのに大きくダウン。また浮上するかな?
29	26	659	ドラゴンクエスト	エニックス	'86年5月	1位	—	『スーマリ』と並ぶチャートの常連。今回、『II』はチャートインならず。
30	5	603	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	'88年11月	3位	3	個性的な雀士が勢ぞろい。麻雀ファンにはたまらない作品だけど…。

ヒット傾向を総合診断

チャート・レーダー

平成元年第1回目のチャート、みんなのお気に入りソフトは何位だった？ 今年もヒット状況を鋭く報告するからお楽しみに。

今号の注目したい動き

2 新システム導入の『ファミスタ'88』、2位をマーク

前回の集計から1か月以上、間があいたため、今回のチャートは新作ぞろいとなった。中でも期待度の高かった『ファミスタ'88』の順位は、気になるところだったのだが…。



現在のところランキングは2位。初登場でダントツ1位と考えていた人も多いだろうけど、ちょっと拍子ぬけという感じだね。理由はいろいろあると思うけど、やはり新システムを導入しても基本的楽しさは変わらない＝前作を持っている人は、熱狂的ファミスタマニアをのぞいて買わない、というところなんじゃないかな。こうなると4作目がどうなるのか、今から楽しみだな…。

4 品薄でランクダウン。人気はダントツの『F.F.II』

昨年の年末発売のソフトで『ファミスタ'88』とならんで期待度の高かったのが、この『ファイナルファンタジーII』。12月17日の発売以来、入荷即完売の状態が続き、今回のデータを集計した時点では品切れ状態。売り上げ票がのびず、辛くも4位という結果になってしまった。



しかし、右の部門別チャートを見てもわかるように、読者からの人気投票、サークル部門の票ともにかなり高い。ドラマチックなシナリオに、みんな酔いしれているんだろうね。まだクリアしていない人も多いと思うけど、ラストの敵はかなり手ごわいので覚悟してね。

ヒットチャート決定データ

1 売り上げベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	1	スーパーマリオブラザーズ3	2,951
2	—	プロ野球ファミリースタジアム'88	2,794
3	—	ロックマン2	2,613
4	—	がんばれゴエモン2	2,039
5	—	グラディウスII	2,016
6	—	忍者龍剣伝	1,835
7	—	里見八犬伝	1,681
8	—	プロ野球?殺人事件	1,403
9	6	桃太郎電鉄	1,329
10	—	ファイナルファンタジーII	1,180

トップは『スーマリ3』。昨年からひき続き、とにかくよく売れている。場所によっては品切れのところもあるはずだ。注目したいのは3位の『ロックマン2』。正統派アクションとしての評価が高まり、売れ行きも上昇中。

2 人気投票ベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	—	ファイナルファンタジーII	2,580
2	10	ドラゴンクエストIII	2,435
3	1	スーパーマリオブラザーズ3	2,119
4	—	プロ野球ファミリースタジアム'88	2,007
5	—	がんばれゴエモン2	1,985
6	—	ロックマン2	1,964
7	9	三國志	1,530
8	—	キング オブ キングス	1,428
9	8	ファミコンウォーズ	1,207
10	3	貝獣物語	1,016

人気部門は『ファイナルファンタジーII』がトップ。売り上げ部門では、品薄で10位にとどまったが、人気は堂々の1位。やはり、この手のRPGに対する思い入れというのはスゴイ。10位『貝獣物語』にしてもそうだ。

3 サークルが選ぶベスト10

順位	前回	ソフト名	得点
1	—	ロックマン2	2,483
2	—	ファイナルファンタジーII	2,420
3	2	スーパーマリオブラザーズ3	2,408
4	—	プロ野球ファミリースタジアム'88	2,307
5	—	グラディウスII	1,987
6	—	里見八犬伝	1,803
7	—	がんばれゴエモン2	1,796
8	—	忍者龍剣伝	1,703
9	2	半熟英雄	1,387
10	7	桃太郎電鉄	938

マニアックな評価のサークル部門。1位はなんと『ロックマン2』。前作『ロックマン』もマニアからの人気が高かったが、これほどまでではなかった。8位『忍者龍剣伝』の評価も高まってきているぞ。



これからは何がウケル？ 前評判ベスト15

『ドラクエⅣ』、早速トップに！

今回の１位は、ファン待望の『ドラゴンクエストⅣ』。まだ発売日の予定もたっていないのに、正式発表されただけでこの人気なのだからスゴイ。さすがは、ドラクエだ。

発売が目前に迫った『ファミコンジャンプ』は、『ドラクエⅣ』に割りこまれ惜しくも2位。それでも発売が延期された分、期待度が高まっていることもあり、かなりの大ヒットになりそうな気配だ。バンダイのキャラクターゲームに対する人気の高さは、今年も続きそうだね。

発売直前注目株



⬆2月25日発売の『ファミコンジャンプ』。かなりの大ヒットが予想される…。

順位	前回	ソフト名	メーカー名	発売日
1	—	ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	エニックス	未定
2	8	ファミコンジャンプ	バンダイ	2月25日
3	—	ウィザードリィII リルガミンの遺産	アスキー	2月21日
4	—	がんばれペナントレース！	コナミ	2月28日
5	2	ハイドライド3 闇からの訪問者	ナムコ	2月17日
6	—	ウルティマ 聖者への道	ポニーキャニオン	5月予定
7	9	SDガンダム2	バンダイ	7月予定
8	—	北斗の拳3	東映動画	8月予定
9	—	赤龍王	サン電子	2月10日
10	—	ジーザス	キングレコード	3月17日
11	—	キテレツ大百科	エポック社	6月予定
12	—	アフターバーナー	サン電子	3月下旬
13	—	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	4月下旬
14	—	キャプテン翼2	テクモ	未定
15	—	ホームランナイター	データイースト	3月31日

ディスクライターベスト10

ディスクゲームというと、書き換えで手に入れるのがあたりまえ、みたいな感じになってきている今日この頃。さて、今回の１位はディスクソフトそのものも好調な売り上げを続ける『ウルトラマン倶楽部』が獲得。人気の高さを見せつけてくれた。

もう１本注目したいのは、2位の『帰ってきたマリオブラザーズ』。通常の書き換え料金は500円だけど、このゲームはなぜか400円。そう、もうみんな知っていると思うけど、このゲームはファミコン初の広告入りソフト。広告が入っている分値段が安くなっているというわけだ。

順位	ソフト名
1	ウルトラマン倶楽部
2	帰ってきたマリオブラザーズ
3	ビッグチャレンジ！ドッグファイトスピリット
4	SDガンダム
5	VSエキサイトバイク
6	ジャイラス
7	なんきんのアドベンチア
8	コナミックテニス
9	スーパーマリオブラザーズ2
10	アイスホッケー



➡2位の『帰ってきたマリオブラザーズ』。広告が入って100円安くなるなんて…。ウレシイッ！

ヒットチャート選びにどしどし参加しよう

読者の人気投票もヒットチャートを決定する大きな要素の１つだ。投票に参加したい人は、P108の愛読者アンケートにこたえて、応募しよう。ご存じのように、愛読者アンケートはプレゼント応募の条件になっている。てことは、投票すれば同時にプレゼントが当たる可能性にもつながるんだぞ〜。投票するときは必ず発売済のソフトの名まえを書いてね。

協力サークルも募集中

自分たちこそ、ゲームのプロだ！ と誇れるようなファミコンサークルがあったら、ぜひご連絡を。ヒットチャートのコーナーでは、ゲームに対する鋭い目を持つサークルを求めている。毎号、サークル内でのゲームの人気度や最新ゲームに対する感想を聞かせてもらいたいのだ。協力してみたいという人は、㊐編集部「ヒットチャート係」までハガキを。

●調査協力店 ヨドバシカメラ新宿西口本店、博品館TOY PARK、キデイランド原宿店、キデイランド立川店(以上東京)、ペリカン、キデイランド大阪梅田店(以上大阪)、ダイエーバレックス電器館(神戸)、高知大丸(高知)

シンドバッドクラブ

もーすぐバレンタインデー。キミはチョコいくつもらえそう？　ま、それはそれとして、今号は今年大活躍しそうな女の子を、どっと集めて特集しちゃうぞ。



今週のテーマ

バレンタイン大作戦II

～女心を探る編～

きゃぴりんト～区㉞　河田純子

ついに今年もやってきました恐怖のバレンタインデー。去年はもらうための作戦を教授したが、今年はもらった後の対応の仕方や女の子の心理状態なんぞを研究してみよう！

チョコあげたときにイヤだなと思うのは、もらって当然だというような態度をとられたときですね。そして「これはあの子にもらったんだぞ～」って、みんなに自慢して見せること。正式につき合ってる人がそういうことをするのはいいんですけどね。とにかく、もらったときに「ありがとう」と言って、うれしそうな表情をしてくれると女の子は喜びます。

さて、もらったチョコが“本命”なのか“義理”なのかの区別ですが、もし彼のことが好きなら手紙を添えると思います。あるいは手編みのセーターなんかをプレゼントする子もいるでしょうね。勘違いしちゃいけないことは、手作りチョコが本命だと決めつけること。女の子のなかには作ることが楽しいっていう子もいますからね。

女の子だってバレンタインデーにチョコをあげたいと思ってるはずです。なのにあげる相手がいなかったりすると、すごくさみしい気がするんですね。だから、なんとも思ってない子からもらっても、男の子はうれしそうに受け取ってあげて！　でも、チョコを催促するのはよくないですよ。わたしだったらあげちゃいますけど……。

♥MEMO

とにかく、どこにでもいるようなフツーのおとなしい女の子ってな感じなのだ。河田純子ちゃんは！　しかし3/1に『輝きの描写』というデビュー曲を引っ下げて、純子ちゃんはフツーの女の子からアイドルへと変身するのだ。妙にキャピキャピしてないところが魅力の彼女をぜひ一度見に行こう！　イベントの日程は次の通り。3/21東京よみうりホール・3/27大阪アムホール・3/28名古屋テルミナ屋上・3/21福岡明治生命ホール。詳しくはデビューシングルについてる握手券を見てくれ。それから純子ちゃんの楽しいおしゃべりが聞けるテレフォンサービスも2/28まで実施中だ。かけてみ！　東京03(236)6300、大阪06(700)1990までどうぞ。さてサイン色紙を5名にプレゼントしよう。編集部「純子ちゃんのサイン」係まで応募してちょ。



撮影／倉部和彦

鈴木くんの パオパオアイドル

浅香唯主演『YAWARA!』近況レポート

スーパーアイドル・浅香唯ちゃんが今度、『YAWARA!』(週刊ビッグコミックスピリッツ連載中の同名マンガ）という映画に主演で登場する。つい先ごろも映画の撮影のためにスペインに行ってきたばかりなんだ。



➡共演のラシュワン（左）さんの体格にビックリの唯ちゃん。

唯ちゃんの役は、どこにでもいる普通の女の子なんだけど、めっぽう柔道が強い猪熊柔。なんと日本代表としてスペインのバルセロナ・オリンピックに出場してしまう。スペインロケでは、共演の阿部寛（スポーツ記者の松田耕作役)、そしてロサンゼルス・オリンピックの時に、柔道の山下さんと金メダルを争ったラシュワンさんたちとで撮影が行われた。毎日撮影でプライベートの時間がほとんどなかったという唯ちゃん。自分のために買ったものは小さな財布とくつ。このスペインでの仕事は映画の撮影の他に3月下旬発売予定の写真集の撮影もあったんだよ。



⬆この映画は4月に全国東宝系にてロードショー公開。早く柔道着姿の唯ちゃんを見たいものだね。

小林くんの アニメ宝箱

美しくも魅力的なキャラクターたちが動く!

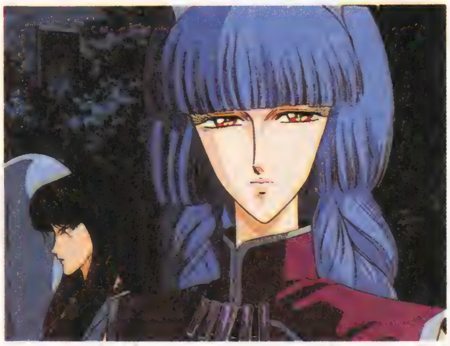
前号でも紹介した角川アニメ『宇宙皇子』と『F・S・S』。公開まであと1月ちょっととせまった。アニメならではのダイナミックなアクション、そしてメカの戦闘シーンと、完成度は上々だ。そして、まだ見ぬファンの諸君に今1つ注目してほしいのが、登場するキャラの美しさ！

いのまたむつみと永野護の絵のタッチの共通点は"線の繊細さ"。アニメになるとどーしても雑になったりするんだけどネ。マンガ原作のアニメ化にはけっこうありがち。でも、この2作品に限ってはそんなコトはないゾ。

皇子やなよ竹の美しい表情、ソープやラキシス、はてはナイト・オブ・ゴールドの描写まで、原作に忠実に再現されている。画面のすみずみまでじっくりと味わってほしいネ。



➡3月11日2本同時に公開。いのまたキャラの"美"に注目せよ。



⬆物語の重要な鍵となるファティマの三姉妹の1人。原作とはちがった演出も用意されている。

キタロウくんの まあ、映画がネェ

ポストシュワルツェネッガーはこいつだ!

ドルフ・ラングレンという俳優を知ってるかな。『ロッキー4』のスタローンの対戦相手といえば分かる人も多いはず。身長1m98cm体重89kgの鍛えあげられた肉体は、あのシュワルツェネッガーをも凌ぐといわれるほど。



➡彼は大学時代、空手で2段黒帯を獲得しているんだよ。

その完成された肉体の魅力を、あますところなく見せつけてくれる映画が『レッド・スコルピオン』なのだ。(公開中)

ソ連陸軍特殊部隊の殺人兵器と化した彼が、反政府軍のカリスマ的な指導力を持つスンダタ暗殺の指令を受ける。が作戦は失敗に終り、彼は砂漠でのサバイバル生活を強いられるのであった。過激なまでの戦闘シーン、兵器と肉体のぶつかり合い。本物の肉体アクションシネマの登場だ。そして物語は意外な展開を見せる。ソ連軍の残虐な戦略を知った彼は殺人兵器から人間の心を取り戻し、最後の決戦のためかつての同胞に銃を向けてしまう。

➡戦闘シーンはかなり壮絶だ。その反面、ブッシュマンとの生活に、けっこう胸がジーンとなってしまう。



日本ヘラルド映画配給

'89年度 シンドバッドトレンディ 気になる美少女大図鑑

今回は'89年に活躍しそうな女の子の大特集。今年はレコードデビューするコのほかに、デビューはしないけれどドラマなどで活躍するアイドルも出てきそうだ。話題に乗り遅れないよう、この大図鑑でチェックしておこう。

田山真美子

■東京宝映テレビ
■レコード会社未定

『サートーマスリプトン』のCMで注目された田山真美子ちゃん。『地球防衛少女イコちゃん2』ではルンナ隊員役を好演、神秘的な魅力のある女の子だ。現在は女優をめざして頑張っているよ。また、ドラマ『家庭の問題』(TBS系)にも出演。S49.3.29生まれ



中山 忍

■リープアップ
■CBSソニー

去年の11月2日に『小さな決心』でデビューした中山忍ちゃんは、中山美穂ちゃんの妹なんだぞ。ドラマ『ワイルドで行こう!』(フジテレビ系)では光GENJI、喜多嶋舞と共に出演中。普段はおとなしいけど努力型。今年の注目株の1人。S48.1.18生まれ



田村英里子

■サンミュージック
■東芝EMI

ラジオ番組『アイドルおちゃめランド』(文化放送・日曜12:30〜13:00)で酒井法子ちゃんと共に活躍中。またドラマ『ワイルドで行こう!』にもレギュラーで出演してるよ。3月15日には東芝EMIから『ロコモーション・ドリーム』でデビュー予定。S48.1.16生まれ



河田純子

■オール・イン・オール
■CBSソニー

AIWAのラジカセなどのCMに出演している河田純子ちゃんは『志村けんのだいじょうぶだぁ』の『だいじょうぶだぁギャルズ』としてレギュラー出演中。3月1日にはCBSソニーから『輝きの描写』という曲でデビューするよ。S49.11.22生まれ



山中すみか

■キャストコーポレーション
■日本コロムビア

『ロッテCMアイドルはきみだ'88』というオーディションで見事グランプリを獲得。立花理佐・相川恵里の妹としてデビューする山中すみかちゃん。京都弁が初々しい13歳だ。デビュー曲『四月白書』が4月7日にコロムビアレコードから発売される。S50.5.6生まれ



細川直美

■オスカー・プロモーション
■ワーナーパイオニア

『第2回美少女コンテスト』でグランプリを受賞。先輩のゴクミ、第1回のグランプリのフジミに次いでデビューするのがこの細川直美ちゃん。先輩を越える勢いで頑張って欲しいよね! ワーナーパイオニアから4月25日にデビューする予定だ。S49.6.18生まれ



増田未亜

■N・A・C
■日本コロムビア

『はずめ!イエローボール』『地球防衛少女イコちゃん2』などで主演、そのかわいらしさで、注目をあびている増田未亜ちゃん、11月1日発売になった『Cuties X'mas』(コロムビアレコード)に初のオリジナル曲が収録され、4月21日にはデビューも決定! S47.5.6生まれ



千葉美加

■ホリプロダクション
■CBSソニー

『ホリプロ THE1986オーディション』でベストボーカル賞を受賞した千葉美加ちゃんは、『電脳警察サイバーコップ』などに出演。番組主題歌の『シューティングスター』を去年の12月21日にリリースしたけど、本格デビューは3月ごろからの予定。S47.8.7生まれ



磯崎亜紀子

■事務所未定
■日本コロムビア

数年まえから着実にファンをつかんで伸びてきたのが磯崎亜紀子ちゃん。『およびでない奴!』『地球防衛少女イコちゃん』に出演。2月1日に発売になった『Cuties Graduation』で初レコーディング。4月にはコロムビアレコードからのデビュー予定も。S48.11.6生まれ



宮沢りえ

■オフィス・メイ
■レコード会社未定

宮沢りえちゃんの'87年は、CMにドラマにさらには映画にと大活躍だった。りえちゃんも中学3年生とあって、今は高校受験のため仕事はほとんど控えてるんだって。高校へ進学の4月ごろからは、新番組に出演予定。他に、2月下旬ごろマクセルのCM撮影で海外へ。また歌手デビューも予定されているよ。

S48.4.6生まれ



原田和美

■オスカー・プロモーション
■ワーナーパイオニア

細川直美ちゃんと同じ『第2回美少女コンテスト』で音楽部門賞を受賞した原田和美ちゃん。ちょっぴり大人っぽい感じのある子だよね。細川直美ちゃんとは良きライバルになりそう!? ワーナーパイオニアから秋ごろデビュー予定だ。S49.11.23生まれ



小林彩子

■シュート・アップ
■CBSソニー

『'88長崎屋ミス・サンバード』グランプリの小林彩子ちゃん。現在は文化放送『彩子・英明の15のカンヅメ』(月〜金、20:45〜20:55)のパーソナリティをやっているぞ。CBSソニーから去年11月2日に『冬のレインボー』という曲でデビュー。

S48.3.28生まれ



神崎聖子

■ビッグ・ウェーブ
■レコード会社未定

雑誌「Momoco」の読者投票で1位になった実力の聖子ちゃんは、現在はパソコン通信のEYE-NETでアイドル予備校生として活躍中。この春には高校に進学、本格的に活動を始める気配。聖子ちゃんは見るからに小さくてカワイイんだ。

S49.2.22生まれ



高橋貴代子

■M&T
■NECアベニュー

ドラマなどで活躍していた高橋貴代子ちゃん、3月21日にNECアベニューからデビューする。好きな男の子のタイプは"バンソーコーが似合う男の子""ミシンが使える人"という話だから、僕らもミシンの練習をしなければならない?

S50.1.21生まれ



川越美和

■フロムサイド
■NECアベニュー

去年の10月26日に『Looking at you』でNECアベニューからデビューした川越美和ちゃん。今までに『カルピス・夏の甲子園』のポスター・CMなどに出ているよ。今年の春はNHKの「土曜ドラマ」"ときめき宣言"に出演することが決まったぞ! S48.1.3生まれ



咲浜小百合

■ハッシープロモーション
■トーラスレコード

『図書券』や『はちみつカルピス』のCMで活躍している咲浜小百合ちゃんもトーラスレコードからデビューすることが決定した。デビューは5月末ごろの予定。『図書券』のCMの方はただ今放映中。合格発表のボードの前で「やったね!」というやつ。S49.1.1生まれ



早勢美里

■事務所未定
■レコード会社未定

映画『風の又三郎』の主人公・かりん役で登場する早勢美里ちゃん。実はかりん役を一般募集し、約3000人の中から選ばれた女の子なんだ。11歳にしては、ちょっと大人っぽい感じ。もちろんカワイイよ。この映画は春休みに公開されるよ。S52.9.30生まれ



新島弥生

■渡辺プロダクション
■レコード会社未定

「第3回東鳩オールレーズンプリンセスコンテスト」で約7万人の中から見事、グランプリを獲得したのが、この新島弥生ちゃん。大阪出身の中学1年生。同じグランプリ出身の4人と一緒にフジテレビ「スターと対抗!家族カウントダウン」に出演中。S50.2.28生まれ



豊田樹里

■渡辺プロダクション
■レコード会社未定

「東鳩オールレーズン」のコンテストで準グランプリにあたる、東鳩プリティー賞を受賞したのが、豊田樹里ちゃん。グランプリの新島弥生ちゃん他3人と「egg5」として活躍していたけれど今後は5人とも個人として活躍していくんだって。

S50.2.7生まれ



井上亜也

■渡辺プロダクション
■レコード会社未定

写真は「東鳩オールレーズン」のコンテスト出身の井上亜也ちゃん。今は、左で紹介した2人の他に、久保田麻美ちゃん、渡辺ゆき子ちゃんが同じコンテスト出身で活躍している。このフレッシュな5人が今後、それぞれ活躍しそうだ。S49.12.17生まれ



シンドバッドスクエア

BOOK

『聖エルザクルセイダーズ』の新作「ミホのGW日記」がカセットブックで登場！

おなじみ松枝蔵人先生作『聖エルザクルセイダーズ』の新作「ミホのGW日記」が、なんと今ハヤリのカセットブックで発売中だぞ。ミホたちは、GWにエルザ・ハウスでパーティをすることになった……そこからストーリーが展開していく。とにかく買って聴いてみて。



➡定価1600円で角川書店から発売中。このシリーズ「集結！」「激動！」「聖戦！」の3冊が角川文庫から好評発売中だよ。読んでみてね。

ホビー

ミニ四駆ニューモデル"ダッシュ2号"いよいよ登場！



⬆ダッシュ1号エンペラーに続いての第2弾ダッシュ2号バーニングサンの人気はどうなるかな。

爆発的人気の1/32レーサーミニ四駆に新しい仲間が加わる。その名も「ダッシュ2号太陽」だ。RCカーで使われているシャフト4駆システムを取り入れているから、かなりの速さが期待できるたのもしいヤツだ。スタイルも重戦車といった感じでパワーもスゴイぞ。

田宮模型から定価600円で発売されるよ。

※ミニ四駆＝田宮模型(株)登録商標出願中

シューズ

ウィルソン社の最新バスケットシューズはとってもパワフルだ！

シューズの中でも、今いちばん人気がバスケットボールシューズだ。今回紹介するウィルソン社製のバスケシューズ「S-3600」は機能性、デザインともかなり魅力的だぞ。スピードレーシングというシューズのバランスを高めるシステムを取り入れたり、いっけん重そうに見えるがかなり軽い。買う価値はありそうだぞ。

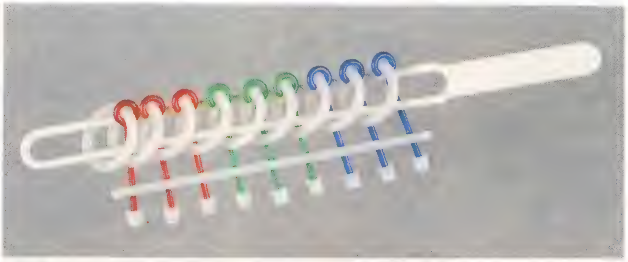


⬆このシューズには「S-3600、3602、3603」の3つのタイプがあって、それぞれ定価1万2000円で発売されている。

TOY

中国伝来のパズル！"ブレーンバスター"は難しいぞ

脳が破裂しそうな難しーいパズルを紹介しよう。このパズルは、"ブレーンバスター" といって、およそ800年前に中国ではやったと伝えられる智恵の輪タイプのものなんだ。9個のリングを折れ曲がったバーから取り出すものなんだけど、さてきみはできるかな。



⬆定価980円。㊟ケー・アイ商会☎075(983)4530。9個抜き取れればきみは天才だ！

文具

日本初の漢字タイプライター"テプラ"は電子文具のニューフェイスだ！

お店には数多くの電子文具が出回っているが、"テプラ"という電子文具はかなり使えそうだ。というのも、日本初の漢字テープライターだからだ。大きさはシステム手帳ぐらいかな。システムはというと、日本語ワープロ機能を内蔵した表示用ラベル作成機。入力した文字がラベルになって打ち出されるんだ。漢字の他にひらがな、カタカナ、英文字も使えるよ。

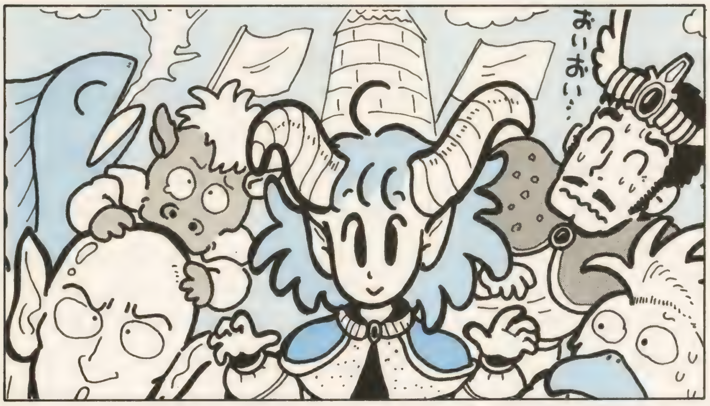


⬅幅広く使えるのがうれしい。定価1万6800円。㊟キングジム☎03(864)1234

キャプテン靖国
&
キャティ市ケ谷の

SLG講座 第20回

シミュレーションゲーム



平成もSLGの時代です

年は改まって平成元年。講座も新たな気持ちでガンバルからヨロシクね！　さて、キリのいい20回目は、今話題のファンタジーSLG『KING OF KINGS』だ!!

KING OF KINGS

キング　オブ　キングス

SLGの強者なら、こんなレベルに挑め！

果敢にもキャプテン靖国、王の中の王を目指す

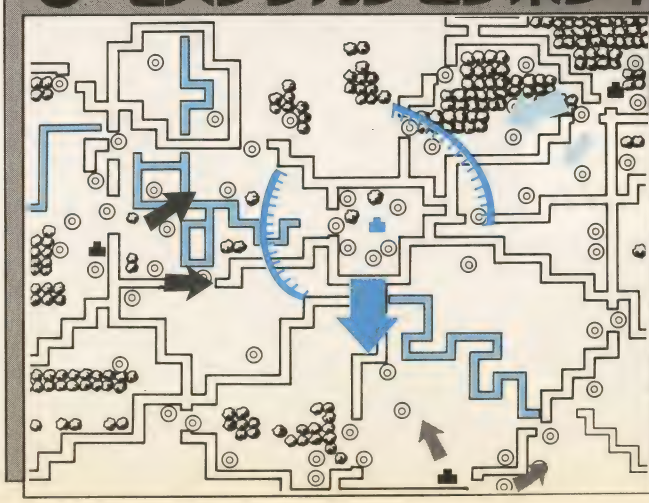
『キングオブキングス』(以下K of K)には、1人用ゲームと複数でプレイできるマルチシナリオが8つ入っている。今回キャプテンが挑戦することになったのは、そのシナリオのひとつ、中でもとびきり難しい「モスクワカンゼンホウイ」のブルー国だ。キャプテンがコンピュータを相手にどう戦うかじっくり読んでくれ。

まず、いつも通り、ゲームを始める前には作戦タイム。どう攻め、守るかマップを見て考えてみよう。

ブルー国はマップの中心にあり、まわりをほかの国に囲まれている。この配置だと、広がる途中でみんなブルー国とぶつかることになるだろう。う～ん、確かに難易度は高そうだ。すべて同時に相手をしてたら負けてしまう。ここはどこか1国に兵力を集中して攻め、早く滅ぼしてしまうのがいいみたいだ。地形を調べた結果、最初の標的はレッド国にした。グリーン国には森、イエロー国はあいだに河があって攻めにくそうだからだ。

ブルー国は、経済的には初めから恵まれている。といっても、うかうかしてると他国が追いついてくるだろう。こっちも負けずと領土を広げなくてはと思い、ゲーム最初の数ターンはファイター中心に雇って中立の町を占領しにいった。3ターンぐらいに、レッド国へファイター、エルフ、グリフォンという攻撃軍団を送りだした。

モスクワカンゼンホウイMAP



この包囲網をどこから破るかが問題だ

真ん中にブルー、右上にグリーン、下にレッド、左にイエローといった配置。ブルーは守りと攻めを同時にやらなくてはならない辛さがある。地形は変化にとぼしい。

難度 5

　※このゲームはシャープのC1では遊べません。　イラスト／小野 和、かんなたかし

あれ？ 気がつかないうちに作戦変更

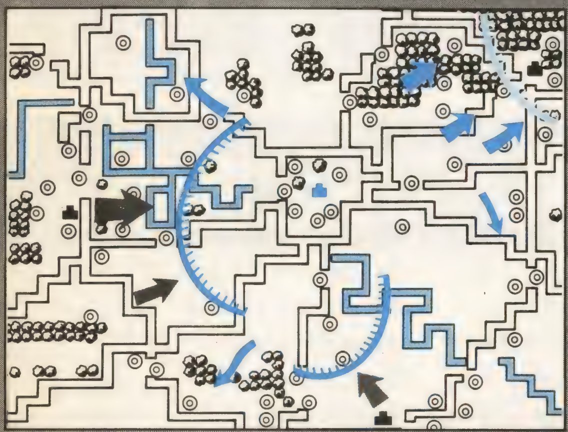
5、6ターンからは、各地で敵と戦闘に入った。レッド国以外は、あえて戦いを挑まなかった。同じ中立の町をめぐって自然にぶつかってしまうんだよね。

レッド国攻略は、グリフォンを2部隊も参加させたのにもかかわらず、あまり進んでいない。城が近すぎて、反撃部隊がすぐに現れるからだ。ホントはもう少し部隊が欲しいけど、ほかへも援軍を送らなきゃならないからそうもいかない。困ったもんだ。

でも経済的にはまだリードしている。コンピュータは、戦いが始まるとそこだけしか頭がまわらなくなるらしく、中立の町の占領をしなくなる。それを見てファイターを単独で占領にいかせたんだ。おかげで毎ターン少しずつ収入が増えてホクホク。

11ターンになると、グリーン国がジャイアントを前面に出して本格的に攻めてきた。エルフとファイターばかりのこちらはたまらず撤退。あわててレッド国からグリフォンを援軍にまわして守ったが、おかげでまた攻略が遅れてしまった。同じ頃、イエロー国からソーサラーやモンクが大挙して攻めてきたが、河を使ってサーペントで迎撃。これはなんとかなった。今思うと、ユニットも最大数になっていたし、いちばんキツかった時だったな。

モスクワカンゼンホウイ　中盤戦



⬆右上、右下を攻略しているうちに、イエロー国が大きくなる。

数ターンたって改めて見返すとおかしなことに気がついた。レッドよりグリーン国のほうが落としやすくなっていたのだ。どうやら夢中で反撃しているうちに、本拠の目前まで攻め込んでいたらしい。こんなチャンスを見逃すのは損と、いきなり作戦変更。レッド国用に雇ったワイバーンもグリーン国へ急行。

中盤でよく働いたのは私です！

ほかに空を飛ぶキャラがいなかったので目立った。特にレッドからグリーンへ援軍として飛んでいった活躍が印象に残っていて選ばれた。値段のわりには移動力戦力ともよく、約3倍高いワイバーンにだって負けてないと思う。

グリフォン



というわけで話はグリーン国。必死に反撃してくるが、国力がないのか大型キャラが現れない。代りにいたのがスケルトン。攻撃されても損害はあまり出ないが、味方にモンクやソーサラーがいなかったのでなかなかてこずった。それでもグリフォン2部隊、ワイバーン、ドラゴンのモンスター軍団や、成長したシルバーナイトなんかの敵じゃなかった。そうそう、レベルの高いエルフも、森の多いこの国では活躍してくれたっけ。

最後は、城のまわりからドラゴンやファイターで攻撃したあと、とどめをシルバーナイトがさした。まず、いっちょあがり〜。

キャプテン改めキング靖国の

4つの秘密

このテクを知らずして王と名のるなかれ

どんなゲームにもテクの話は欠かせない。ここではキング靖国が、次の王を目指す者のために4つのテクを選び出し、伝授して進ぜよう。

Ⅰ スケルトンやゴーレムは町で育てろ

ソーサラーやモンクは、マジックでスケルトンやゴーレムを作りだせるが、それはたいてい1匹か2匹。このままじゃとても戦闘には使えないし、かといってレベルアップを待っているのもシンドイね。でも、レベルアップしなくても数を増やす方法がひとつだけある。町において補充すればいいんだ。

少し時間はかかるけど、ゴーレムなんか4匹となれば、なかなか強力で使い手十分だ。城から遠く離れて戦っているときや、金がないときなど、これを使ってユニット不足を解消しよう。

Ⅱ レベルの高いユニットはえこひいきしろ

このゲームの大きな特徴は、ナイトやドラゴンなどのキャラクターが成長することだ。この成長＝強力化ということを忘れてはダメ。クラスチェンジするユニットは、全滅しないよう大切に育てよう。イザとなったら、ゴブリンなどザコキャラで守るぐらいの気持ちがほしい。

そして、たとえ成長しないユニットでも、レベルには注目したい。特にクラウンつきになれば、少々ニガテなキャラや大型キャラでも倒すことができるからだ。最大部隊数は決まっているんだから。1つでも強いユニットをそろえよう。

ドラゴンナイトなど成長キャラ大活躍

1国やっつければこっちのもの。次の目標レッド国へ向け、部隊の大移動が始まった。グリーン側から忍び寄り、正面で戦っている部隊と協力して、挟み撃ちにしようという戦術だ。接近しないとコンピュータは行動を起こさないので、先に着いたグリフォンやワイバーンも森に隠れてナイトやエルフがくるのを待った。

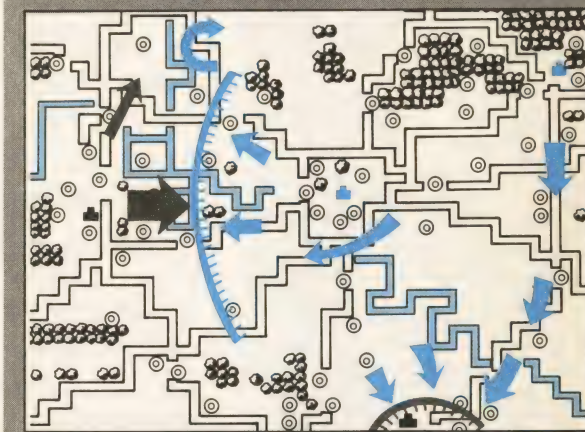
そろったところで両面から戦闘開始。突然、怪獣大進撃をうけたレッド国はたまったもんじゃない。後ろの町では補充をうけていた部隊が右往左往していたけど、クラウンつきエルフやシルバーナイトの突撃をくらって次々と全滅だ。



レッド国を難なく攻略したのが38ターン目。これでもう終わりだと思ったらまだまだ。実は最後の国イエローは、ブルーに次いで大きな国になっていたんだ。

また移動を始めたが、こんどは戦場までやや距離があって時間がかかった。そのあいだにもイエローは攻撃の手を休めない。ドラゴンやサーペントがいるから負けることはないが、なかなか前へも進めないという一進一退の状態がしばらく続いた。

モスクワカンゼンホウイ　終盤戦



⬆もう、勝利はまちがいない。あとはイエローとの決戦だ。

イエロー国には、兵糧攻めをしかけた。レッドからきたファイターを利用して、守りのいない町を占領していったんだ。こうしてまわりからジワジワと輪をとじるようにしてゆくと、イエロー国は強いユニットを雇えなくなり自然に戦力が落ちてきた。こちらは反対にユニットがどんどん成長し、ナイトもドラゴンナイトになって大活躍。

あと狙うのはキングだけだ。三銃士じゃないけど、シルバーナイト、ドラゴンナイト、そしてブルーのキングも加わって、49ターンにイエローのキングを討ちとった。

終盤でよく戦ったのは私だ!

キングは強い。そして、彼らと同等に戦えるのはナイトしかいなかった。グリーンのときも、レッドもイエローも、最後はナイトがしとめた。初めは高いと思うけど終盤になるほど役に立つヤツだ。

ナイト



III 敵を誘いだして、その間に町を奪え！——オトリ作戦

コンピュータ側には複雑な状況を判断する能力はない。どこかで戦闘が始まると、ユニットはみんなそこに集まってくる。攻めるときにはこの性質を利用しよう。



まずユニットの集団を2つ以上つくり、1つはオトリとして敵を誘い出して引きつけ、もう1つが町を占領したり、後方で補充をうけてる弱いユニットをたたくんだ。敵がそれに気がついたらオトリ交代。こんどは敵をひきつける役になって、ほかのユニットを助けよう。

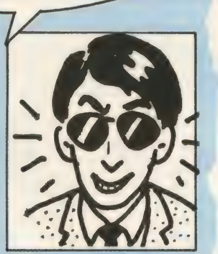
IV モンクやソーサラーは、戦線の後ろでスクスク成長

敵の勢力範囲に入ったらユニットはストップしなくてはならない、というルールを思い出そう。これを考えてユニットを動かせば、町で補給中に突然襲われることが防げるんだ。



図のようにユニットが並んだ状態を、SLGでは「戦線」と呼ぶ。ソーサラーやモンクなど弱いユニットも、この戦線の後ろにおいておけば安心だ。全滅することもないし、タイミングをみて戦闘したり魔法を使ったりもできるだろう。

光栄ゼネラルプロデューサー
シブサワ・コウの



「三國志倶楽部 第4回」

人材に始まり、人材に終わる。それがゲーム『三國志』の最大の特徴だ。天下を夢みて、広大な中国大陸をところ狭しと戦った武将たち。SLGはどこまでそんな彼らの素顔に迫れるだろう?

人材スカウトが勝負の決め手だ!

今回は人材の話を中心に進めてみる。

ちまたのSLGプレイヤーに言わせると、「『三國志』と言えば人材、人材と言えば『三國志』」なのだそうだ。これは作者の私から見てもまさしくその通りで、『三國志』を攻略するには、255人の武将たちのあつかいが最も重要になっている。少なくとも57人の配下を持たないと中国全土58か国の統一は無理だし、戦争をすることを考えればその2倍くらいの人数が必要になるだろう。

配下の武将を増やすには次の3つの方法がある。

①自国領内の埋もれた人材を「ぶしょうそうさく」で発見し、「じんざいとうよう」で召しかかえる。

②他国の現役武将、すでに存在が確認されている在野武将を「じんざいとうよう」で召しかかえる。

③戦場で捕虜にした武将を召しかかえる(自分から寝返ってくる武将もいる)。

これらの方法の中でも重要なのは②だろう。自国の強化と同時に、敵国を弱体化できる。特に太守の武将を獲得した場合などは、国ごと手に入ってしまう。戦争をせずに領地が増えてしまうのだ。

スカウトの方法は、1金を贈る、2名馬を贈る、3自ら出向く、の3つがある。知力の高い武将には3が、武力の高い武将には2が効果的なのだ。

次に武力の高い豪傑タイプの武将の話をしよう。

年代	場所	対戦した武将と結果	備考
190	汜水関	●孫権VS華雄○	不意を突かれた孫権が逃げ、華雄の勝ち
190	汜水関	◎関羽VS華雄×	あっという間に華雄は首に。関羽の圧勝
190	虎牢関	△呂布VS張飛△	関羽、劉備の加勢で呂布は逃走
191	磐河	○趙雲VS文醜●	公孫瓚勢がかけつけ、文醜は逃走
194	汝南穎川	△典韋VS許褚△	足かけ3日間戦い、勝負着かず
195	濮陽	●呂布VS許褚、典韋、夏侯淵、夏侯惇、李典、楽進○	許褚でも呂布にはかなわず、典韋以下の猛将が加勢。さすがの呂布もたまらずに逃走した
195	神亭山	△孫策VS太史慈△	とっくみあいにまでなったが勝負着かず
200	白馬	◎関羽VS顔良× ◎関羽VS文醜×	一時、曹操のもとにいた関羽は、この2つの首を置き土産に、曹操に別れを告げた
209	長沙	△関羽VS黄忠△	互いに勝機がありながらあえてしとめず
211	渭水沿岸	△馬超VS許褚△	許褚の裸になってまでの奮闘が馬超を圧倒
214	葭萌関	△馬超VS張飛△	延長戦は、松明をともしてのナイター



いちばん強いのは誰?

『三國志演義』には、多くの武将が登場する。とくに劉備陣営にはすごい武将が多い。ゲーム上でも関羽、張飛、趙雲の武力は99! では、この3人の中で本当に強いのは誰か? そんなことを考えたくなるのがファン心理というもの。ところが、原作のどこを読んでも、この3人が本気で勝負をしたという話は載っていない。そこで、他の陣営の武将との勝負を参考に比較してみよう。

文醜(武力95)という武将が、趙雲、関羽の2人と勝負している。191年、文醜が公孫瓚を追いつめたとき、そこに割って入ったのが趙雲だった。文醜はしばらく応戦したが、かなわぬとみて逃走した。ところが、9年後に関羽と戦ったときには逃げることもできず、あっという間に首を打ち取られている。これからすると、関羽の方がわずかながら趙雲に勝っていると言えるかもしれない。

では、張飛はどうか? 214年、張飛は馬超(武力98)との一昼夜にわたる勝負の末、引き分けている。その馬超とやはり互角の勝負をした許褚(武力96)が、典韋(武力96)と2人がかりで倒せなかったすごい奴がいた。呂布だ。それじゃあ張飛は呂布にはかなわないかというと、なんと190年の虎牢関の戦いで互角の一騎討ちをしているのだ。やはり張飛もただ者ではないということだろう。

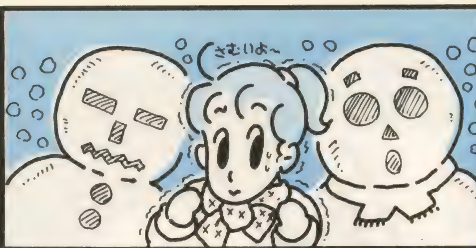
このように、武将同士の戦いは興味深い。代表的なものを表にしたので、ぜひ読んでみてくれ。

さて、今回は豪傑タイプを中心に話を進めたので、次号では知に優れた武将にスポットを当てるつもりだ。お楽しみに。

シブサワ先生におたよりを!

『三國志』について思った事、気づいた事をどんどん送ってきてくれ!
あて先はSLG講座『三國志倶楽部』係まで

SLGレスキュー隊



どもども、おなじみキャティのレスキュー隊で～す。前回はあんまりおたよりを載せられなくってゴメンネ。おわびに今回はスペースの許す限り紹介しちゃうよ。だから、キャティを見すてないで～。

シナリオ3の劉備の初期戦略

石川県　山口謙一

1）37国荊州を捨てる。人口も少なく、国力も整っていない国にいつまでもいたのでは、富国強兵は計れない。
2）20国を攻める。兵を5000雇い、金、兵糧をすべて持って有力武将6人で20国を取る。すると、曹操は37国に攻めてくるから国を捨てて20国に逃げ込む。
3）曹操と婚姻を結ぶ。周りを曹操に囲まれて辛いが、婚姻が成功すれば逆に守ってもらっているようなものだ。
4）北の袁紹を狙う。国力が充実したら北を狙う。

これで初期はだいぶ楽になるはず。

山口クンは他にも戦法についての研究を送ってきてくれました。ありがとね。

『不如帰』を楽しんでます

奈良県　NORA猫

『不如帰』は上杉、武田、北条、毛利、長宗我部、織田、徳川で統一しました。この中では徳川が一番難しかったと思います。

ところが友人にこれを貸したところ、なんと彼は大内家で全国を統一してしまいました。武将の能力表ではほとんど最低ランクに近い大内家を選んだ理由は、「かわいそうだから」なんだそうです。



確かに、大内の能力はほとんどがEでかわいそうになっちゃうくらい。それでも全国統一はできるんだね。

蜀の五虎将を集める方法

千葉県　ルパン四世

①シナリオ4「孔明の出廬」でゲームスタート。君主は馬騰にする。
②ゲームを始めるとだいたい曹操や孫権が劉備の国に攻めていくので、このあいだに自国の開発に力を入れる。
③劉備はたいした兵力を持っていないので、だいたい負ける。当然、強い武将も捕まる。
④捕まった武将を引き抜く。捕まった直後は忠誠心が低いのでカンタンに引き抜くことができる。
⑤これを繰り返せば五虎将なんてすぐに集まります（馬超はもともといるし）。

蜀の五虎将といえば、関羽、張飛、趙雲、馬超、黄忠のこと。いずれ劣らぬ豪傑だけに、部下にすれば頼もしいワ。

読者が選ぶマイSLGベスト10

ハイ！　またまたやってきました、マイベスト10のコーナーです。みんな、いっぱいの投票アリガトね♥

それでは、まずゲーム部門から見てみましょう。ずいぶん順位が入れ替わってますね～。『三國志』の1位はやっぱりって感じかナ。ちょっとビックリしたのは『信長の野望』。大躍進の3ランクアップ！　根強いファンが多いんだね。6、7位には新作2本も飛びこんで、次回が楽しみ。

キャラクター部門はあまり大きな動きはありませんでした。ただ、曹操サンがベスト10入りしたので、趙雲クンが圏外へ。歴史物以外のキャラはイマイチのび悩みで、当分ベスト10に入りそうにないのが残念！

ゲーム部門

順位	前回	ゲーム名	票数
1	2	三國志	185票
2	5	信長の野望　全・国・版	161票
3	1	三国志―中原の覇者―	155票
4	4	ファミコンウォーズ	103票
5	3	不如帰	97票
6	―	キング オブ キングス	72票
7	―	半熟英雄	64票
8	6	フリートコマンダー	41票
9	9	SDガンダム	33票
10	8	大戦略	30票

キャラクター部門

順位	前回	キャラクター名	票数
1	2	諸葛亮	163票
2	1	関羽	150票
3	3	劉備	127票
4	4	武田信玄	91票
5	7	上杉謙信	76票
6	5	張飛	71票
7	6	羽柴秀吉	65票
8	―	曹操	43票
9	8	伊達政宗	32票
10	9	織田信長	28票

※得票は前号からの累積です。

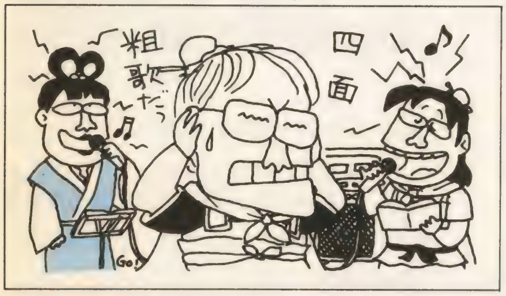
おたより募集中!!

SLGについて聞きたいこと、わからないこと、ゲームをプレイした感想、何でも書いて送ってくださいね。もちろん、マイSLGベスト10への投票も大歓迎しちゃうよ！

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F　㊙ファミコン
SLG講座係

スケルトン甲田の

おまかせQ&A



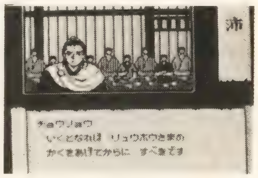
赤龍王

C本宮ひろ志　本宮企画　集英社　SUN SOFT　TOKAI ENGINEERING

今回は発売になったばかりのAVG、『赤龍王』の前半のポイントを紹介するぞ。だけど、AVGは自分でナゾを解くのが本当の楽しみかた。ヒントを見るのは、ホントーに困ったときだけにしようね。

戦乱の世を鎮め、天下統一だ!!

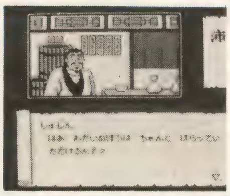
このアドベンチャーは、『少年ジャンプ』に連載されていたマンガのゲーム化で、古代中国の実在の人物、劉邦がモデルになっている。キミはこの劉邦となり、戦国の世を生きぬいて中国全土を統一するというのが、このゲームの目的だ。この『赤龍王』のように、ナゾを解くよりストーリーを楽しむタイプのゲームでは、登場人物との会話が一番重要な要素になっている。めんどうくさがらずに、同じ人物に何度も話しかける努力が大切だ。そして、ゲーム中に大きな決断をしなければいけないところでは、その時劉邦の持っている力をよーく考えて、冷静に行動するようにしよう。



第一章　劉邦、虞美人と出会う

Point 1　まず酒場へ行ってみよう

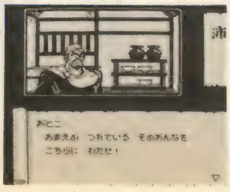
ゲームは劉邦の家の中からスタート。家の中には劉邦の親父がいるけれど、小言なんて聞いてないで、酒場へ行って酒でも飲もう。お金は親父がいなくなってから、家の中を捜せば見つかるぞ。



⬅お金がなければ、酒を飲むことはできない。

Point 2　家に秦の役人が…

劉邦が滝で虞美人に会い、家に帰ると、そこには秦の役人が…。虞や樊噲、役人と話をして、この役人が何の目的で家にやってきたかを調べよう。それからもう1つ、役人には逆らわないほうが…。

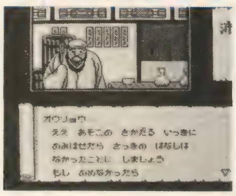


⬅くやしいけど、ここはおとなしく従おう。

第二章　山賊になってしまった劉邦

Point 3　酒場で王陵と賭けをする

劉邦がふたたび酒場に行くと、王陵という人物が登場する。こいつは劉邦を子分にしようと、賭けを申しこんでくる。だが、そのまえに、何かあったときに頼れる人物に会っておくように。



⬅蕭何に会っておけば、安心して挑戦できる。

Point 4　山賊を倒すには

劉邦党を結成し、山賊の頭領となった劉邦のまえに、別の山賊が現れる。こいつらは、劉邦に沛の町を襲う手助けをしろといってくる。まず仲間たちの気持ちを確かめてから戦ったほうがいいぞ。



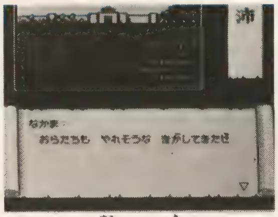
⬅自分の町を襲うのに、協力なんてできないね。

イラスト／中野豪

第三章 軍師、張良との出会い

Point 5 沛の町を山賊から守れ

蕭何のとりはからいで、沛の町の守備軍に任命された劉邦。しかし、その自の前に山賊の連合軍が現れた…。ここでの主役となるのは樊噲。まずはこいつを戦わせて、仲間たちの様子を調べてみよう。仲間にヤル気が出てきたら、敵の本陣に突撃だあ！

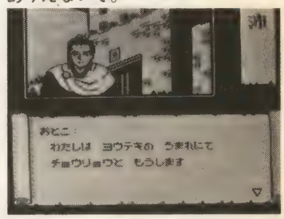


⬆あと、もう少しヤル気がでれば、山賊どもと戦うことができる。

Point 6 張良を仲間にするには

沛の町へ戻ると、1人の男が現れる。この男、張良は劉邦の持つ龍骨の首かざりを見ると子分にしてくれと申し出てくる。しかし、このままでは張良を仲間にすることはできない。その場にいあわせた蕭何や樊噲とも相談してみよう。2人に決断をまかされて、初めて張良は仲間に。

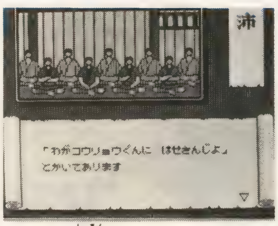
⬇彼を仲間に入れないと、勝利はありえないぞ。



第四章 項羽軍に合流するまえに

Point 7 まずは檄を読むべし

劉邦が沛の守備隊になるとすぐに、そのもとに檄（長さ40センチほどの木や竹の札に文を彫ったもの。主に軍用の伝令に用いられた）が届いた。まずは、これに何が書かれているかを読んで確かめることが先決だ。ちなみに、これには項梁軍に協力して秦を倒せと書いてある。

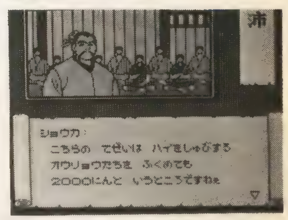


⬆ここは思案のしどころ。いったい、どうするのが最善策か？

Point 8 十分に作戦を練ること

檄を読んだら、この先どうするかを張良や蕭何、樊噲らと相談してみよう。蕭何や樊噲の意見を聞きながら、張良に策がないかどうかをたずねれば、必ずいい策が浮かびあがるはず。そして、そのあとは、作戦どおりにある場所へ移動すればいい。

⬇蕭何や樊噲からも、しっかり意見を聞いておこう。



前半に登場する重要人物を再確認しておこう

樊噲



劉邦の昔からの子分で怪力の持ち主。こいつは作戦を立てるより、戦うほうが性に合っている。

虞美人



運命の糸に導かれ劉邦と出会うが、すぐに引き離されてしまう。劉邦に、ある重要な物を残す。

秦の役人



始皇帝の命令で虞美人を連れもどしにやってきた。こいつに逆らうと始皇帝に逆らうことになる。

王陵



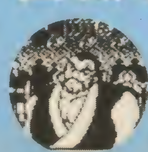
沛の町の大親分。劉邦を子分にしようとするが、劉邦とのカケに負けて、渋々あきらめる。

蕭何



劉邦のおさななじみで、沛の町の警察課長。ゴタゴタに巻き込まれそうなときには、頼れる人物だ。

山賊の親分



沛の町襲撃の手だすけをするように、劉邦に言ってくるがよけいな一言を言い劉邦の怒りをかう。

張良



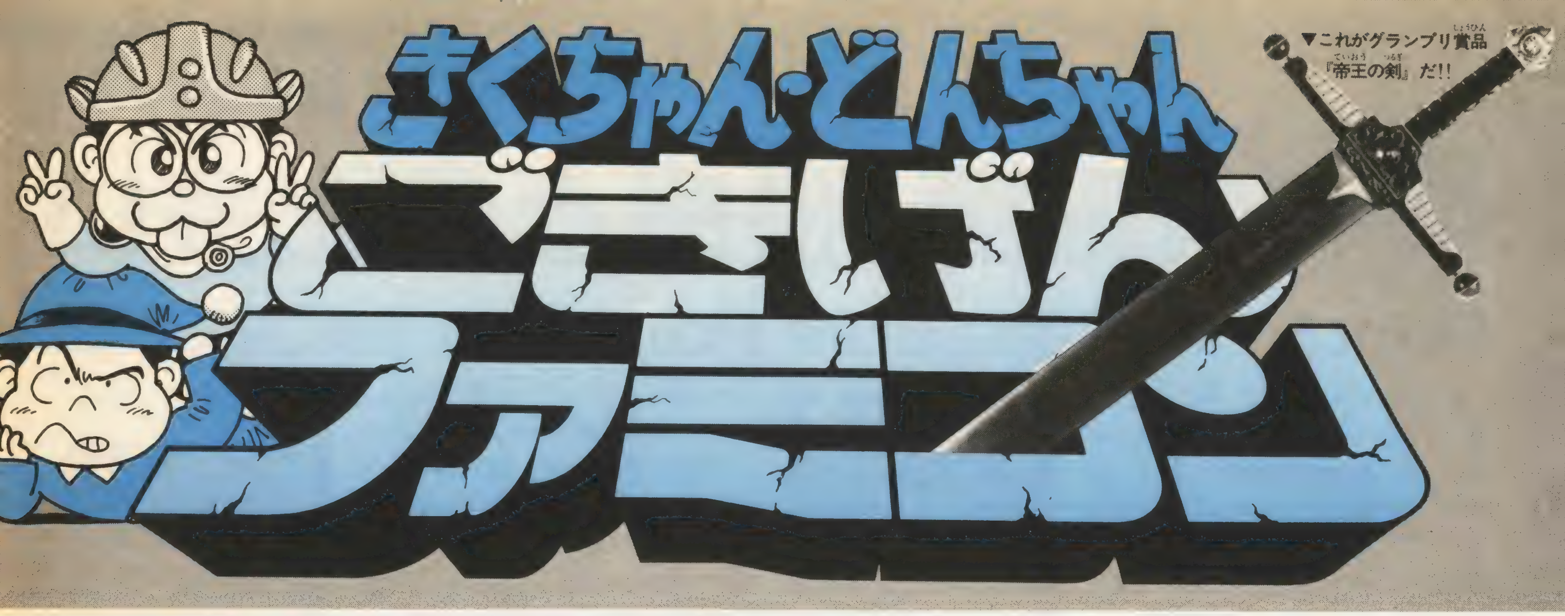
とびぬけた軍学、兵法を身につけた名軍師。戦いの作戦は彼に相談するといいだろう。

項羽



楚軍を率いる総大将。ゆくゆくは劉邦と天下をかけて対決することになる宿命のライバル。

きくちゃん・どんちゃん ごきげんファミコン



▼これがグランプリ賞品『帝王の剣』だ!!



おハガキ戦士

年末年始にどーっとハガキが来たもんで、今週はネタ選びが大変だったぜ。とか言って、ホントはきくちゃんにやってもらったんだけど。まあ、いつもはボクひとりで選んでるんで、たまにはこういうのもいいでしょ!? ボツくらった人はきくちゃんに文句を言うよーにね!! ……どんちゃん（井沢寛）

お絵かき魔法使い

となりで勝手なこと言っとりますが、おいらのハガキ選びは厳正なる第一次審査、水着審査(?)を経て、決定されております。ちゃんと全部のハガキに目を通してるからね!! ……きくちゃん（菊池晃弘）

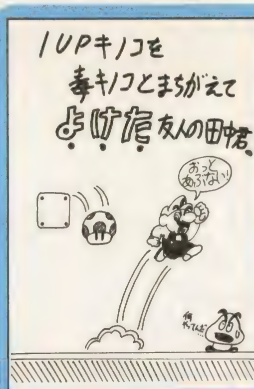
『ごきげんファミコン』コーナー・ガイド➡



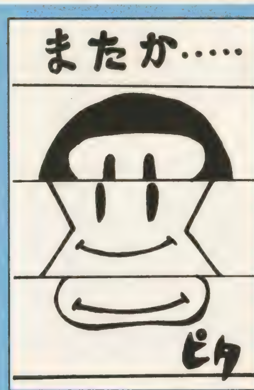
ごきげんヘタッピ

ハガキ 200MAC　活字 100MAC

テクマクマヤコン、テクマクマヤコン!! 天才ゲーマーになーれ!!



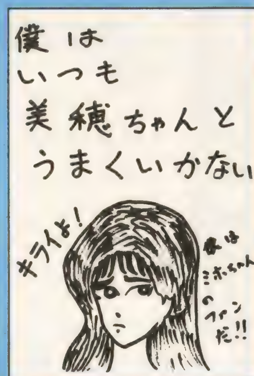
◀島根県・戦車A(遊)



◀神奈川県・ミーハー石井(遊)



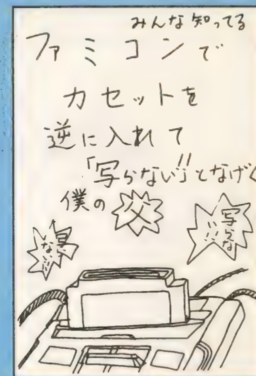
◀青森県・森田真琴(遊)



◀宮城県・ハルちゃんの恋人(遊)



◀青森県・高橋けいこ(魔)



◀山形県・青木雅彦(遊)

●『スーパーマリオ3』で、オレの友人Kは「♬ぼくらはマリオと強くなる」と歌いながらプレイしているが、K自身のマリオが弱い!!

岐阜県・酒乱投稿士(遊)

●『スーパーマリオ』の1UPキノコひとつ取るのにマリオ5人を費した宮本。

神奈川県・とらわれペンギン(騎)

●『スーパーマリオ』の水中面をクリアできない水泳部のK!!

京都府・世界の王(遊)

●気の短い友人長浦は、ファミスタ87で19試合中、0勝3敗16リセットという成績をおさめている。

福岡県・スコーピオン(騎)

●『ファミスタ』で史上最短の27球で9回抑えられたマエダ。

岩手県・桃太郎戦士(賢)

●『燃えプロ』で無敗を誇っていたイシバシは『燃えプロ88』が出て、審判の判定が正しくなってから一勝もできなくなった。

岩手県・桃太郎戦士(勇)

●『R-TYPE』などのシューティングゲームで、ポーズボタンを押しまくり、コマ送りのようにして、やっと1面がクリアできる山本。

福岡県・まどやん(賢)

●ぼくは『ポートピア』の犯人を知ってるのに、クリアしたことがない。

岐阜県・重工房(遊)

●『ポートピア連続殺人事件』の犯人は「ボス」だと思っているN。

埼玉県・閑古鳥(戦)

●『ファミコンウォーズ』の1面で、対空ミサイルの大量生産に走った友人Yはヘタッピ以前の問題である。
「飛行機が飛んでねーゾ!!」

福岡県・スコーピオン(賢)

●『ドラクエIII』で、盗賊のカギが見つからず、魔法使いのレベルを上げて、アバカムの呪文でアリアハンから抜け出したボク!

三重県・ないぼうさん(遊)

●私はPCエンジンのソフト「YAKSA(ヤシャ)」を、「ヤクザ」と読んでしまった。

東京都・明貴破邪(忍)

✪確かに日本刀を振り回してるけどね。

●ぼくは5年生になっても、笛が「日の丸」と「キラキラ星」しか吹けない。

東京都・イヤミのでっぱ(遊)





●『ごきげんいちゃもん』
ゲーム・メーカーに対するいちゃもんだよ!!

●『ごきげん野郎』
キミのまわりにいる変なやつを教えてね!!

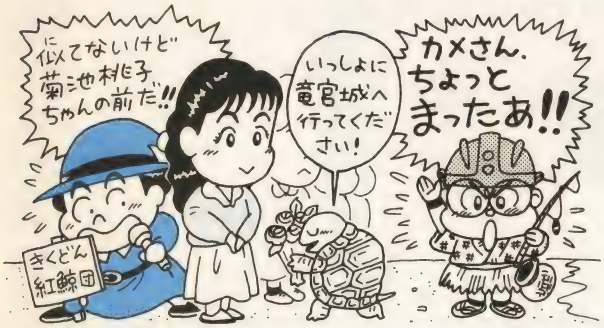
●『ごきげんキャラクター』
キャラクターの立場になって、なにかひとこと!!



ごきげんヒットチャート

1位 500MAC
2位 300MAC　3位 200MAC
4~10位 100MAC　ハガキ 300MAC

「ザ・ベストテン」が終わっちゃうんだって!!　やっぱりとんねるずの勢いには勝てなかったみたいね。今週はそのとんねるちゃんネタが2本。ハヤリものはおいしいのだ!!





◀愛知県・岡戸孝宏(勇)



◀千葉県・わたくん(忍)

順位	ゲームタイトル	元ネタ	投稿者
1	亀のだいどんでんがえし	(亀の恩返し)	熊本県・ドラゴンナイト(遊)
2	はなじドゥー	(ファザナドゥ)	愛媛県・どっちゃん(遊)
3	さかゲバラいくえ	(ゲバラ)	宮城県・TAKOマン(遊)
4	丹波哲郎王	(鉄道王)	岩手県・桃太郎戦士(勇)
5	シリノアーナ	(シルヴィアーナ)	熊本県・(勝)戦士(遊)
6	ボディコンウォーズ	(ファミコンウォーズ)	岩手県・むれないフレンド(遊)
7	村田英雄伝説	(銀河英雄伝説)	北海道・レミーラFC会長(忍)
8	みのもんた	(サラマンダ)	神奈川県・アフターバナナ(遊)
9	消防士セディ	(小公子セディ)	埼玉県・閑古鳥(戦)
10	パンツを洗う	(天地を喰らう)	富山県・賢者ウォリアーズ(遊)

★もうすぐヒットチャート★ 50MAC

順位	ゲームタイトル	元ネタ	投稿者
11	エキサイト大工	(エキサイトバイク)	神奈川県・とらわれペンギン(騎)
12	ただ食い!ラーメンマン	(闘将!拉麺男)	茨城県・ドラゴンボール(遊)
13	じゃじゃ丸貧乏症	(じゃじゃ丸忍法帳)	宮崎県・コサキンのおびょ(遊)
14	なぎら(けんいち)	(アキラ)	徳島県・桃鉄はおもしろい(遊)
15	だっふんだ	(サラマンダ)	三重県・柏木秀信(遊)
16	ヒット! ラ・ムーの復活	(ヒットラーの復活)	東京都・妙な奴(忍)
17	あたい4歳	(赤い要塞)	東京都・ゆきちゃん(遊)
18	偏平足でんねん	(源平討魔伝)	岐阜県・酒井哲也(遊)
19	貼り切り下地編む	(ハリキリスタジアム)	北海道・大橋漁泉(武)
20	中嶋悟の夢冒険	(えりかとさとるの夢冒険)	大阪府・岡田晴生(僧)

●『ごきげんヘタッピ』
ヘタッピ自慢西東!!　ヘタなやつこそ美しい!!

●『ごきげんパーティ』
ドラクエのパーティに、変な名前をつけちゃえ!!

●『ごきげんベスト3』
ゲームなんでもベスト3!!　オチもつけてね!!



ごきげん横町 おたよりよっといで 100MAC

横町『桃鉄』買いましたよ！　エンディングに2人の名前があるのに気がついて感動!!
長野県・少年勇者R㊚

●きく「みんなもう桃鉄はやった？　桃太郎ランドのエンディングでボクらの名前が見れるぞ!!　桃鉄の感想待ってるよ!!」
●どん「全国の温泉を買い占めると、女湯が見れるんやで。こりゃたまらん。デヘヘ」
●きく「どんちゃん、勝負を無視してこればっかりやってんだもん。この変態!!」
●どん「うおお、燃えるぜ!!」

横町新コーナーを考えました!!　その名も「ごきげんPR」!!　投稿者が自分をPRするんです。帝王の決意表明とかね!!
岩手県・桃太郎戦士㊚

●どん「こりゃオモロイ!!　ぜひやろうよ。我こそ帝王と思うやつ、単に目立ちたいやつ、ウケ狙いのやつ、何でもいいから自分の似顔絵と一言コメントを書いて『ごきげんPR』係まで送ってクリボー!!」

横町なぜどんちゃんは名字が「井沢」なのに、どんちゃんという名前なのですか？　それを考えると昼も眠れません。
富山県・賢者ウォリアーズ㊚

●どん「うむ、これには深いワケがあってのう。話せば長くなるんぢゃが……」
●きく「い、一体どんな秘密が!?」
●どん「驚くでないぞ。じつはのう、『井沢』の『井』の字の真ん中に点を打つと『丼』になる。だからどんちゃんなのぢゃ!!」
●読者「つまんねー!!」

横町『桃伝』『桃鉄』『P-TYPE』に続く桃太郎シリーズ第4弾を考えました。その名も『桃太郎電線音頭』！　これは高年齢層にウケることまちがいなしです!!
岡山県・みづき㊚

●きく「あははは!!　今どき電線マンなんか知らないよ!!　でもこれオモシロイ!!　自分で考えた桃太郎シリーズも募集しよう」
●どん「桃太郎電人ザボーガーってのは？」

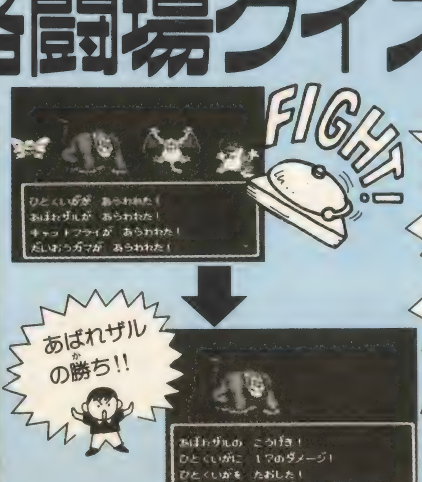




格闘場クイズ！

どのモンスターが勝ち残るか予想してくれ！　正解者の中から抽選で10名に、予想したモンスターの倍率×100MACをプレゼント!!　ハガキは1人1枚だよ！「格闘場クイズ」19係までね!!

第17回の結果発表！

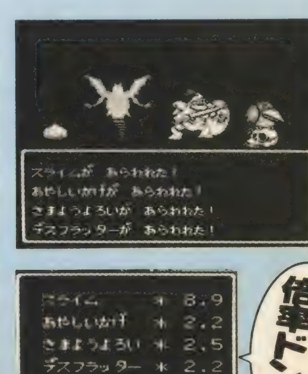


おめでとう240MACだ！

当選者

秋田県・木村暢祐
神奈川県・高橋達也
東京都・石崎麻里
石川県・大島　新
奈良県・金原啓道
大阪府・窪田佐和子
大阪府・宇山哲央
福岡県・国分一史
長崎県・中山秀一
長崎県・森　大作

第19回の問題っ!!

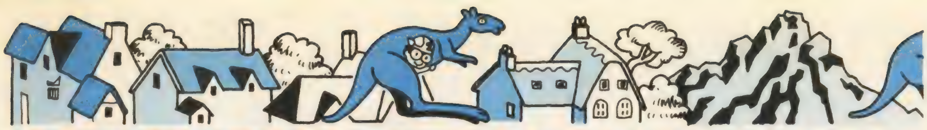


倍率ドン！

●『ごきげんアイテム』
マヌケでおもしろい新アイテムを考えてね!!

●『ごきげんタイム』
ゲームをやってて感じた、さまざまな一瞬!!

●『ごきげんヒットチャート』
ゲームタイトルをダジャレにしてね!!





ごきげん応援団

ハガキ200MAC
活　字100MAC

順位	前回	ゲームタイトル	票数
1	1	ドラゴンクエストIII	189
2	4	ドラゴンクエストII	93
3	9	ファイナルファンタジー	86
4	2	ファミコンウォーズ	80
5	3	桃太郎伝説	79
6	6	ファミリースタジアム	77
7	10	ウィザードリィ	74
8	8	ドラゴンクエスト	72
9	5	女神転生	61
10	―	ファイナルファンタジーII	60

大量の票が集まって、順位が大変動!! AVGで唯一がんばっていた『新・鬼ヶ島』が消えちゃったのは残念だけど、FFシリーズが大躍進だ。1位とはまだ差があるけど、勢いはこちらの方が上だぞォー!!

ロードランナー
初めて買ったカセットだけど、ほんとはゲームウォッチと間違えたものなんだ!!
福島県・キングドラゴン㊝

ソンソン
一見ソンしそうな名前だが、実際にソンをするのか？　こんなゲームを私は憎めない。
神奈川県・ドラゴン桃二郎㊗

モンティのドキドキ大脱走
全然ドキドキしない(?)ところがいい!!
大阪府・虎那魅兼人㊫

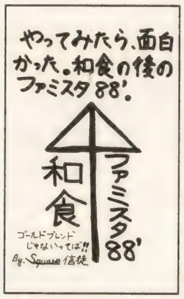
スーパーダイナミックスバドミントン
やったことねえけど、このかっこいい名前が気にいった。　岡山県・ハゲヤン㊭

ウィザードリィ
あなたも一度灰になりませんか？
神奈川県・皇帝カシナート㊭

ドラゴンクエストII
牧野アンナは今いづこ……。
神奈川県・とらわれペンギン㊫

ボコスカウォーズ
気の短い人にはこのゲーム。世界一短いRPGだぞ。ストーリー、キャラクター、すべて『ドラクエ』を越えたアスキーがこわい。ボコスカボコスカ、ドラクエをたたけ。
千葉県・子鹿のボンビ㊝

レッキングクルー
マリオのおじさんが出演してたぞ！　忘れてるやつは思い出せ！　そしてこのゲームで遊んでちょうだい！
茨城県・福岡賢者君㊭



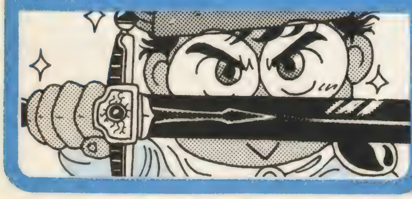
◀神奈川県・Square信徒㊫



◀鹿児島・飛翔鮫㊭

第1回 帝王グランプリ

豪華賞品付



勇　者 ③桃太郎戦士
②岡戸孝宏
賢　者 ③江渡孝行、錯乱坊主、まどやん
②虎那魅兼人
①かるなばる、スコーピオン
Square信徒
騎　士 ③鈴木大輔
戦　士 ②春日部浩平、閑古鳥
①PSYCO、ぷりぷり、みづき

※魔術師以下の階級は多数のため、氏名掲載を省略させていただきます。

今回から順位表を組み直したぞ!! ペンネームの頭についている数字は、各階級内でのハガキの本数だ。

てことはつまり、数字が大きい方が順位が高いってことなんだな。フム。

さて今週は桃太郎戦士くんが怒濤のがぶりより（?）で順位を上げ、岡戸くんを抜き去る!! いよいよクライマックスが近づいてるよーな予感!!

階級表

1枚で 遊び人 →1枚→ 僧侶 →1枚→ 武闘家 →1枚→ 忍者 →1枚→ 魔術師 →2枚→ 戦士 →2枚→ 騎士 →3枚→ 賢者 →3枚→ 勇者 →4枚→ 皇帝 →5枚→ 帝王

〈システム紹介〉載ったハガキの枚数により、称号がもらえます。階級表にある矢印の下の数字は、次にレベルアップするのに必要なハガキの枚数。「帝王」が出たら、その者を優勝者としてレースは終了!! 階級ごとにさまざまな賞品をプレゼント!! MACもたまるし、一石二鳥だね!! キミも帝王をめざせ!!

〈投稿の注意〉原則的に1枚のハガキにネタはひとつ。なるべく黒のマジックかサインペンを使ってね。ペンネームは8文字まで。ハガキの表に住所、氏名、年齢を忘れずに!! ハガキの掲載時期は2ヵ月以上先になることも。盗作は厳禁だよ!!

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㋮ファミコン編集部「○○○」係（○○○は各コーナー名）

●『ごきげんピカソ』
まじめなイラストコーナーだよ!!

●『ごきげんランド』
ギャグイラストは、こちらまで!!

●『ごきげん呪文』
ドラクエの嫌いな呪文と、その理由を書いてね!!


本家『摩陀羅』外伝の逆襲に逆襲する第2弾！
祝『摩陀羅』第2部スタート記念！
世界初!! BLACK POINT先生と幡池裕行先生の顔合わせ!!!
KIRIN PROJECT
CONCEPT
THIRDY HOUSE
WORLD PLAN
グラスノスチ(KGB)
ART & COMIC
BLACK POINT
幡池裕行
この作品はMADARA PROJECTに無断で制作され、一方的に編集部宛に原稿が届きました
Act.2 転職
にせ魍魎戦記
KIRIN
麒麟



もー！旅費をかせぐために踊り子のバイトしてるだけだからねっ
なかなかうまいもんだなキリン
?
あの踊り子だ
おお──っ ついにみつけたぞ 3人目の仲間だ
きゃ──っ!! イキナリなによっ！
臥竜 いざたたん！このエロスの剣を受けとり旅立つのだ
さあ共に行こう!! 魔獣テラリンをぶっとばそーぜ！
←ガイな.
おおっ 申しおくれたが 我々は 覇邪の封印を 探す一行だ
かじ屋!
まじない師


マダラ
油断するな！
こいつらは
ミロク帝の手先だ！
キリンをさらう気だぞ
でーっ
ふざけた
やつらだ
怒りの鏡!!
ミュ
白の
魔球！
ふっ弱っちょろい
やつらだ
しゅうううううう
ビビビビビビ
ぎええ
えええ
えええ
なーんてこと
すんのよ
あんたたち

業界騒然!! 衝撃のオチに工画堂怒る!!!



5MAC No. 243

デビルマン

魔王ゼノン率いるデーモン一族が人間世界の平和をおびやかす。そして立ち上がる悪魔人間デビルマン。永井豪原作の同名マンガがACTゲームになった。人間の姿の不動明から、デビルマン、さらに空も飛べる巨大デビルマンへと2段階に変身する（ナムコ、ロム、3月24日発売、5,500円）。



Ⓒダイナミック企画／ＣＩＣ／㈱ナムコ

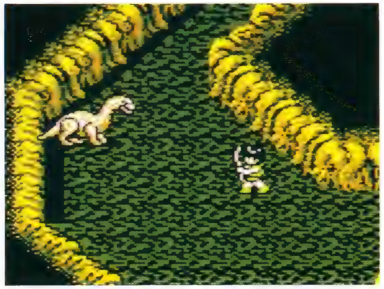
HP 10 MP 9

2MAC No. 245

ドラゴンバスターII

闇の封印

前作の主人公たちが生まれる、はるか昔の出来事が『II』のストーリー。凄まじい破壊力を持つ聖なる剣を求め、小柄な弓の達人が迷宮に足を踏み入れる。マップは、前作の断面的なものから、斜め上から見た構図になり、臨場感も抜群。（ナムコ、ロム、発売日未定、価格未定）



Ⓒ㈱ナムコ

HP 8 MP 7

1MAC No. 247

究極タイガー

超ハードシューティングがやってくる。最新鋭ヘリコプターに乗り込み、敵の砲撃をかいくぐって本拠地を叩け。頼りは特定の敵を倒すと出現するパワーアップアイテムだ。状況に応じてアイテムを取りわけ、あくなき前進を続けるのだ（CBSソニーグループ、ロム、7月発売予定、価格未定）。



ⒸCBSソニーグループ

HP 6 MP 5

1MAC No. 249

ロボコップ

無敵のサイボーグ警官が活躍する、映画「ロボコップ」のゲーム化。数々の武器アイテムを駆使して敵を倒すACTゲームだ。ステージが進むごとに、少しずつロボコップ開発に関する秘密が明らかになっていく。事件の真相には意外な人物が…（データイースト、ロム、発売日未定、価格未定）。



HP 4 MP 3

5MAC No. 244

ドラゴンスピリット

新たなる伝説

ドラゴンに姿を変えた勇者が、新たな敵・邪神ガルダに立ち向うSTG。パワーアップするとドラゴンの首が3本までも増えるというド迫力はそのまま。さらにマイキャラの左右に小さなドラゴン（オプション）が出現するなどの新アイテムも加わった（ナムコ、ロム、3月28日発売、5,200円）。



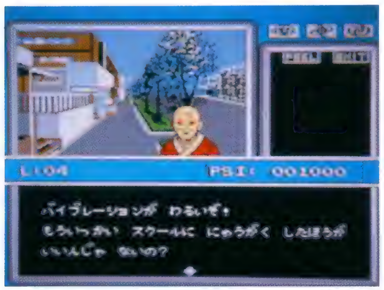
Ⓒ㈱ナムコ

HP 8 MP 8

2MAC No. 246

マインドシーカー

キミも超能力者にならないか！　世界でもトップクラスの超能力の持ち主・清田益章監修によるゲームソフトが、これだ。噴水の水を念力で吹き出させるなどの様々なイベントに挑むことにより、プレイヤーの潜在的超能力を養成することができるんだ（ナムコ、ロム、発売日未定、価格未定）。



Ⓒ㈱ナムコ

HP 7 MP 6

1MAC No. 248

なんてったって ベースボール

ニュータイプ野球ソフトの登場だ。データカードとソフトが分離したダブルカセット方式を採用し、データ変更が簡単にできるのだ。また、各チームの応援歌が聞けたり、シフトタイプの選択や乱闘シーンがあるなど、ひときわグレートな野球ゲームだ（サン電子、ロム、3月下旬予定、5,800円）。



ⒸSUNSOFT

HP 5 MP 4

1MAC No. 250

必殺道場破り

あらゆる武術をマスターし、究極の武闘家にならんとする1人の若者がいた。めざすは「武術道場の統一」。各道場の勢力分布を調べて、道場破りをしかけるシミュレーション要素と、敵道場主との激しい格闘アクションで統一を成しとげるのだ（シグマ、ロム、発売日未定、価格未定）。



Ⓒシグマ

HP 2 MP 1








FEEL
EXIT
いよいよ そつぎょうテストだぞ！
なむことの マインドレベルなら だいじょうぶだ
ゆったりとした きもちで ちょうせんするんだ！




OUT





今号は総天然色新作MAC

応募のきまり

①下の表を見て、キミの欲しい賞品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えないから注意してね。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えるから、ガンバって情報を送って稼いでね。

②集めたMACを封筒に入れて、住所・氏名・年齢・電話番号・希望商品(10、12はソフト名)、いままでのMACのなかで、いちばん好きなもののナンバーを書いて送ってください。

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル (勝)ファミコン MAC係

③1～3の賞品を希望する人は、(キミの住所と名前)宛て先を書いた返信用の封筒(60円切手をはる)を同封してください。

マルカツアタックカードシステム

MAC

毎号ついてくる、使える、遊べるカード。
集めて送れば豪華商品がキミのものに!!

イラスト、写真、情報のつまった8枚のMAC。カードにはそれぞれ点数(ウラの左上の数字と大きな数字)がついていて、一定の点数を集めて送ると、下の賞品がもらえてしまうわけ。MACには、毎号ついてくる分と、ウラワザ、読者ページ等で採用された人に贈られるスペシャルMACとがある。合わせて集めてね。

カードのHPとMPは、MACゲームに使うものだ。

カードを集めたら……

1


(勝)ステッカー 20MAC

2

(勝)ボールペン 50MAC

3

(勝)シャープペン 200MAC

4

(勝)専用原稿用紙 300MAC

5

MACホルダー 500MAC

6


(勝)テレカ 670MAC

7


(勝)シュウオッチ 1,000MAC

8

(勝)Tシャツ 1,200MAC

9

情報部員名刺100枚 1,700MAC

10


ディスクソフト 1,780MAC

11

アスキーS Jr. 2,500MAC

12

カートリッジソフト 2,800MAC

14

アスキーSIIターボ 4,500MAC

15

ディスクシステム 8,500MAC

17


液晶カラーTV 9,500MAC

18


RCカー 10,000MAC

19

カメラ 10,500MAC

20


ウォークマン 11,500MAC

21

メガドライブ 12,500MAC

22

PCエンジン 14,500MAC

★★★★★★★★★★★★★★★★

Nintendo Power in U.S.A

NES 全米No.1 TOYに!!

任天堂 エンターテイメント システム

Nintendo、バービーちゃん人形を抜いてついにNo.1に

いま、アメリカではNESが大ブームを巻き起こしている。知っている人も多いと思うが、NESとはファミコンのアメリカでの商品名。現在までに1000万台以上の本体が売られ、人気ソフトの発売日にはおもちゃ屋の前に開店前から行列ができる。その過熱ぶりは、全国ネットを持つABCテレビでニュースが流れ、特集が組まれたほど。そして、ついに1988年の販売実績は、長年トップに立ち続けてきたバービー人形を抜いた。

そんなクリスマス商戦の熱気もさめやらぬ、アメリカのNESブームを取材してきた。



(ABCテレビより)

←「Nintendo」の名前が全国ネットのニュースで流れた。



CESレポート



日本から4年遅れて、アメリカにTVゲームブームを巻き起こしたNES(任天堂エンターテイメントシステム)。ファミコンをしのぐとすら言われる人気は本物なのか? マルカツ恒例アメリカレポート、まずはラスベガスから行ってみよう!



CESで1番の人気。任天堂ブース

CES(コンシューマーエレクトロニクスショー)というのは、かんたんに言えば家庭用電気製品の新製品展示会。年に2回、夏はシカゴ、冬はラスベガスで開催され、世界中から百数十ものメーカーが集まる盛況な催しなのだ。マルカツでも何度か遊びに……じゃない、取材に行っているのはみなさん御存知の通り。

やたら広いラスベガスの市街をタクシーで疾走し、着いたところはラスベガスコンベンションセンター。いかにもアメリカらしいむだに広い建物だった。その一角に、WEST HALLの3分の1近くを占めていたのがNES関係のブース。参入ソフトハウスの数も増えたうえ、訪れる人もかなりの数で、広いスペースにもかかわらずだいぶ混雑していた。今回のショーでいちばん人出があった場所じゃないだろうか。



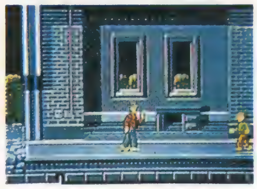
(NES参入ソフトメーカーリスト)

アクレイムエンターテイメント	データイーストUSA	セタUSA	光栄
アクティビジョン	FCI	ソフエル	コナミ
アメリカンサミー	ゲームテック	サンソフト	LJNトイズ
アメリカンテクノス	HALアメリカ	タイトーソフトウェア	マッチボックストイズ
バンダイアメリカ	ハイテックエクスプレッション	テグザンUSA	マテル
ブローダーバンドソフトウェア	ホットビィUSA	テクモ	ミルトンブラッドレー
カプコンUSA	ハドソンソフトUSA	東宝	マインドスケープ
CSGイメージソフト	アイレムUSA	トレードウェスト	ロムスター
カルチャーブレーンUSA	ジャレコUSA	ウルトラソフトウェア	SNKオブアメリカ
		ビック東海	セイカ

Made in U.S.A.ソフト

はっきり言って、日本じゃクソゲー

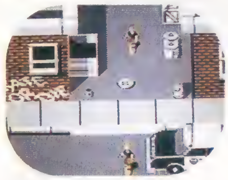
会場をまわってみて思ったのは、けっこう日本にないソフトが出ているなということ。そういったソフトは、日本のソフトハウスがNES用に開発したものと、アメリカのソフトハウスが開発したものが半々くらい。最初はファミコンからの移植しかなかったんだから、アメリカのソフトハウスもガンバったものだ。ただ、中にはおそろしく操作性の悪い（例えば✚ボタンを押してから1秒くらいしないとキャラが動かないような）ゲームなんかがあることも確か。その辺はもっと日本を見習ってほしいと思ってしまった。



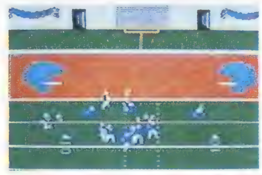
⬆映画『エルム街の悪夢』をゲーム化したんだけど……。







⬆『スケート・オア・ダイ』。イマイチの操作性でした。



⬆『クォーターバック』。工夫されてたけど、やはり操作性に難が。

Made in JAPAN ソフト

ちょっと昔のソフトが名前を変えて

アメリカオリジナルのゲームは、数から言えばまだまだ少数派。やはり、主流はファミコンからの移植ゲームなのだ。ただ、ゲームは同じでも発売するメーカーが違っていたり、タイトルが違っていたりすることが多いのがおもしろい。メーカーが違っているのは、アメリカの子会社の名前が日本と違っていたり、販売を他のメーカーを通じて行っていたりするためだ。また、タイトルの方は日本語をそのまま英語に訳してもウケなかったり、意味が通じなくなったりするせいなんだろうね。



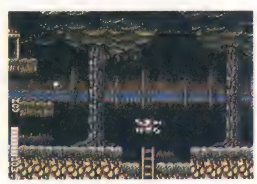
⬆ジャレコから発売『ロボウォーリアー』。実は『ボンバーキング』。



⬆ビック東海の『キッドクール』。これは『カケフくん……』。



⬆タイトーの『レニゲイド』。これは『熱血硬派くにおくん』のこと。



⬆サンソフトの『ブラスターマスター』。これは『メタファイト』だ。

アメリカでウケるか？

―信長の野望―

下の写真は、おなじみ『信長の野望 全・国・版』のNES版だ。国名が英語表記なのがわかるかな？ NESブームは、4～5年前の日本と似ていると言われている。つまり、アクションゲーム全盛なのだ。その中でSLGの元祖とも言うべき『信長の野望』がウケるかどうか興味あるところだ。





うらやまし～い注目のソフトはこれ

最近では日本のソフトハウスが作っていても、アメリカだけで発売されるゲームが出始めている。そうでなくてもコンピュータゲームでは先輩格の国だ。他機種の優れたゲームには事欠かない。当然それらのNESへの移植などもある。日本ではお目にかかれない、うらやましいソフトを少し紹介しよう。



⬆カプコン『ストライダー』。FCにも早く移植されるといいんだけどね。

⬇アミガ(アメリカ製パソコン)で人気のあった『マーブルマッドネス』。FCにも移植して欲しい！



★Made in U.S.Aハード

アッと驚くユー・フォース どこにも触れずに操作する

ソフトの質じゃ負けないぜ!! という感じのファミコンだが、ハード（周辺機器）となると、ちょっとアブない。なんつってもブッ飛んだのが、ブローダーバンドの"ユー・フォース"というマシン。このマシンの上で、シャドーボクシング風にパンチを打つ動作をすると、『パンチアウト』のマイキャラが同じようにパンチを打つ。操縦桿を握っているようなかっこをして、その操縦桿を右に倒すような動きをすると、『アフターバーナー』のマイシップが右に旋回するのだ。あー驚いた。



➡これがユー・フォース。空中で手を動かすだけなのに……。



⬆体重の移動でキャラが動く"ロール＆ロッカー"。



⬆マテルのパワーグラブ。腕の動きで操作。

発見 ウルティマのロードブリティッシュ

CES会場には、いろいろな有名人も来ている。その中でも特に人気を集めていたのがFCI（ポニーキャニオン系）のブースでパフォーマンスをしていた、ウルティマの作者、ロードブリティッシュ。現在ウルティマⅥを製作中。年内には完成しそうだということだ。



⬅NES版『ウルティマ』のプロモーション劇を演じていた。

Part2 ★任天堂アメリカ本社レポート



砂漠とギャンブルの街、ラスベガスから飛行機で約4時間。カナダとの国境近くにある自然と調和した古い都市、シアトルへやってきた。目的地はNESの本拠地、任天堂アメリカだ。

全米の情報がここに集められる

ほとんど通じない英語での取材に疲れきっていた僕達を迎えてくれたのは、穏やかな笑顔と京都弁が印象的な荒川社長だ。小さな事務所を借りて、たった1人でアメリカに進出してから8年。いまや全米No.1のオモチャを創り出す大企業に成長させてしまった人なのだ。

荒川さんの所には毎日たくさんのデータが送られてくる。アメリカ中に散らばった120人のショップ担当のスタッフが、各地方のおもちゃ屋さんで集めてきた売り上げデータを送ってくるのだ。だから、荒川さんには、全米でどんなソフトが受けているのか、どのソフトメーカーががんばっているのかといったことが全てわかってしまう。それを元に、さまざまな指示を出していくのだ。取材中もデッカいアメリカ人重役が入ってきて、荒川さんに判断を求めていた。英語で指示する荒川さんはカッコいい。まるでアメリカ映画を見ているようだった。



⬆シアトルの社長室で、全米の動きを見る荒川さん。アメリカの子供達に満足してもらうために、いろんなことを考えている。



NESデータバンク

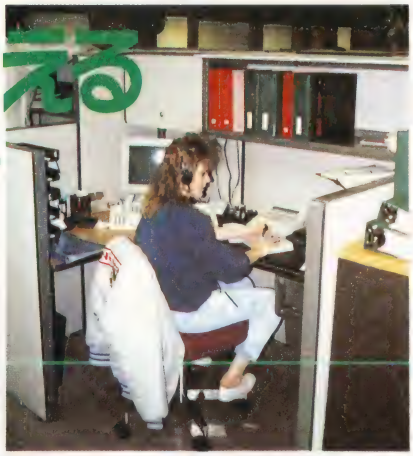
やっぱり人気No.1はマリオ

現在アメリカ中で1,100万台のNESが売れている（ちなみに日本では1,300万台）。89年度中に、1,900万台に達する予定。ハード単体の標準価格は$69.95（約9000円）。現在はライトガンとパワーパッド（日本のファミトレ）にソフト3本と本体のパワーセット（約2万円）が人気。ソフトは1本平均$40（約5200円）。月に10～20タイトルの新作が発売され、全体で1か月平均200万本のソフトが売れている。過去最高のヒット作は『スーパーマリオブラザーズ』。以下、『ゼルダの伝説』、『パンチアウト』『スーマリ2（夢工場）』と続いている。

NES人気をささえる
250人のゲームカウンセラー

荒川さんのもう1つの情報源。それは、ユーザー（実際にNESで遊んでいる子供達）からのダイレクトな声なのだ。

ここは社長室の上。オフィスビルの2Fにある〝テレホンセンター〟だ。広いオフィスに250個のブースが並んでいる。ここに250人のゲームカウンセラーと呼ばれるお兄さん、お姉さんがいて、アメリカ中からかかってくるユーザーからの質問電話を受けているのだ。全員プロゲーマー。どんなゲームの質問にも答えられてしまうのだそうだ。ヘッドホン式の受話器で話しをしながら、ゲームをプレイしている。こうして日夜腕を磨いているわけだ。電話が終ると、どんなゲームのどんな質問だったか、といった情報を各ブースのコンピュータにインプットしていく。これが集計されて荒川さんのもとへ届けられるのだ。その数、週に10万本。このキメ細かなユーザーサービスが、NES人気の秘密なのかもしれない。



➡質問に答えながらも、目はモニター、手はジョイスティックから離れない。さすがプロ！



⬅ゲームの攻略法を教えてあげながら、ユーザーの求めているものを探っていく。

NESショップレポート

荒川さんに「NESを売っているお店が見たいんです」とお願いすると、1人の日本人を紹介してくれた。全米に10数店のNESショップを持っている二階堂さんという人だ。さっそくシアトル郊外にある〝トライ・ソフト〟というショップに案内してもらった。大きなマーケットセンターの中の小さなお店。でも、なぜかお店の中はガランとしていた。ちょうど正月明けで、クリスマスと正月にドッと商品が売れてしまい、売るものが無いのだそうなのだ。入荷すると、アッという間に商品が無くなってしまうということ。アメリカでの人気のスゴさを実感してしまった。1番人気は年末発売の「リンク（の冒険）」。でも、売り切れだった。



⬆NES風デザインのお店



⬆「リンク」は品薄で、売り上げ1位は『スーマリ2』。

No.1NES専門誌も任天堂製!!

全米で最も発行部数の多い少年誌『Nintendo Power』。これ、NESの専門誌なのだ。発行人はMr. Arakawa。そう、荒川さん自身なのだ。つまり、ユーザーサービスの一貫として、ファミコン誌ならぬ、NES誌を作っているわけだ。内容は日本のファミコン誌と変わらないが、この雑誌、本屋さんでは売っていない。雑誌を希望するユーザーのみに、通販の形で送られていくのだ。その数、月に75万部。今年はさらに増えそうだという。



♡こちらは編集長♡





⬅雑誌希望者が多いので、小切手の入った封筒を開ける機械もある。



⬆雑誌の中身はこんなカンジ。もちろん英語で書いてある。



➡コンピュータに入力された希望者の住所・氏名が自動的に裏表紙に印刷されて、発送される。

ロゴ入りTシャツプレゼント!!

荒川さんから㊙読者に特別プレゼント。〝Nintendo Power〟のロゴ入りTシャツを2名にあげちゃうぞ。ホッケーのユニフォーム風のオシャレなTシャツだ。全米の子供達が欲しがる、貴重なものなのだ。希望者は、『㊙ファミコン編集部・アメリカTシャツ係』まで。住所は最後のページを見てね。



マル勝ファミコン
ファミリーコンピュータゲームマガジン

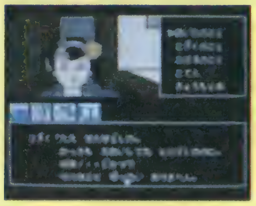
第3号 愛読者PRESENT(プレゼント)

クイズに答えてプレゼントをもらおう！ハガキに下の愛読者アンケートの答えと、キミの住所・氏名・年齢(学年)・電話番号を書いて、ドシドシ送ってね。抽選で下のプレゼントが当たっちゃうよ。

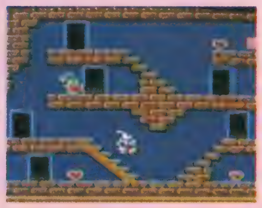
① 赤龍王
➡サン電子／3名



② 京都花の密室殺人事件
➡タイトー／3名



③ ロジャーラビット
➡ケムコ／3名



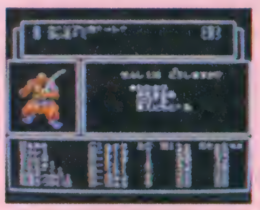
④ ハイドライド3 闇からの訪問者
➡ナムコ／3名



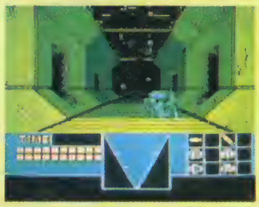
⑤ 飛INGヒーロー
➡EPIC・ソニーレコード／5名



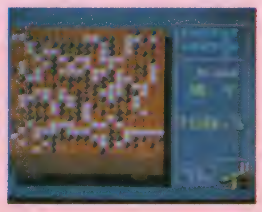
⑥ ウィザードリィⅡ・リルガミンの遺産
➡アスキー／5名



⑦ スペースシャドー ハイパーショット基本セット
➡バンダイ／3名



⑧ 早打ちスーパー囲碁
➡ナムコ／3名



愛読者アンケート

Ⓐ8ページのクイズの答えを、記号で書いてください。

Ⓑ今号でもっともよかったと思う記事を下の表から選び、番号を書いてください。

Ⓒまた、次によかったと思う記事を下の表から2つ選び、番号を書いてください。

Ⓓやめてほしいと思う記事があれば、ひとつだけ選び番号を書いてください。

Ⓔ148〜149ページの"発車時刻表"のなかで、キミがぜひやってみたいと思うゲームを、2つ書いてください。

Ⓕファミコンに移植してほしいと思う、パソコン・アーケードのゲームを、2つ書いてください。

ⒼMACカードはどのように利用していますか。次のなかからひとつ選び記号を書いてください。
- ㋐プレゼントをもらうために集めている。
- ㋑カードとして楽しむために集めている。
- ㋒集めていない。

Ⓗ㊖データバンクの中のレビュースペシャルをどう思いますか。次の中からひとつ選び記号を書いてください。
- ㋐文章が多すぎる。
- ㋑文章の量はこれくらいでいい。
- ㋒文章が少なすぎる。
- ㋓読んだことがないので分からない。

ⒾNESレポートをどう思いますか。次の中からひとつ選び記号を書いてください。
- ㋐アメリカの情報を毎号載せてほしい。
- ㋑CESのときには特集してほしい。
- ㋒興味がないので必要ない。

Ⓙ79ページのソフトヒットチャートに参加したい場合は、好きなソフトをひとつ書いてください。

Ⓚ上のプレゼント賞品の中で、希望するものの番号をひとつ書いてください。

①表紙	⑧御存知 弥次喜多珍道中	⑮がんばれペナントレース！	㉒にせ魍魎戦記KIRIN麒麟	㉙新・帰ってきたボツはがき
②新作カレンダー	⑨爆笑！人生劇場	⑯摩陀羅	㉓MAC	㉚勝手にスーパーファミコン
③ドラゴンクエストⅣ	⑩松本亨の株式必勝学II	⑰㊖データバンク	㉔NESレポート	㉛ドラゴンプレス
④ロジャーラビット	⑪激亀忍者伝	⑱シンドバッドクラブ	㉕㊖ゲームリーグ	㉜ゲームボーイ
⑤ホームランナイター	⑫ウィザードリィII	⑲SLG講座	㉖さくまあきらの100万メガ馬力	㉝ドラプレ新聞
⑥激闘プロレス	⑬ハイドライド3	⑳おまかせQ＆A	㉗ウラワザ警備隊のマンガ	㉞インフォメーション
⑦ウルティマ 聖者への道	⑭ファミコンジャンプ	㉑ごきげんファミコン	㉘ウラワザ警備隊のウラワザ	㉟発車時刻表

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F ㊖ファミコン編集部「アンケート③」係

しめ切り 1989年2月22日(当日消印有効)

発表 賞品の発送をもってかえさせていただきます

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された方は、この号の他のけん賞に入選できない場合があります。

一歩すすんだゲームマニアのためのページ

マルカツ 勝ゲームリーグ

もうすぐバレンタインだけど、さっぱり縁のない我らゲームリーグ班。でも、くじけず今回はど～んと11ページで、『凄ノ王』『ウィザードリィ4』など話題作をお届けしちゃうぜ！



イラスト／中野豪

勝エンジン



もしキミが超能力者だったら、その力をどんなことに使ってみたい?

魔との壮絶な戦いの始まりだ!

凄ノ王伝説

ハドソン/4月27日発売予定/価格未定



話題の本格RPGの発売が間近に迫ってきた。今回は「凄ノ王伝説」の魅力をバッチリ紹介するぞ。これまでのRPGの常識をくつがえす、画期的試みがいっぱいだ。

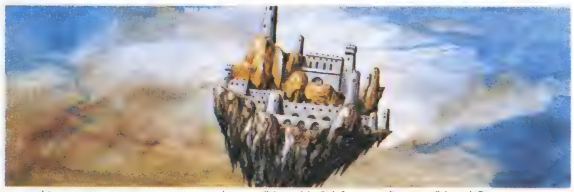
自分の分身、3体の凄ノ王を倒せ!

主人公・朱紗真悟は、「古事記」に登場する英雄神・スサノウノミコトの生まれ変わりで、強力な超能力者となる素質を秘めていた。ところが、超能力者だけの新世界を築こうと計画する瓜生麗の陰謀により、朱紗は怒りによってそのパワーを解放してしまい、朱紗の精神から、3体の巨大な魔の化身、凄ノ王が誕生してしまった。凄ノ王の力はすさまじく、地上はあっという間に廃きょと化し、人類は壊滅寸前であった。

精神のほとんどを失い、抜け殻同然の朱紗が、自分の犯した罪をつぐなうため、凄ノ王を倒す旅に出るところからこのゲームは始まる。



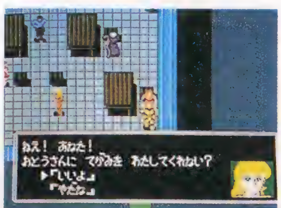
⬆人類の最後のたのみの綱、超戦艦ラン・グーンも破れてしまった。



⬆3体のなかで、もっとも強い"空の凄ノ王"が住む、「空の城」だ。

イベントクリアでレベルアップ!

RPGのキャラクターの成長システムというと、戦闘によって経験値を獲得し、一定量がたまるとレベルが上がるというものがほとんどである。これに対し「凄ノ王伝説」では、ゲーム中に起こるイベントをクリアすることでレベルアップするという成長システムが使われている。例えば、右の写真のように、町である女の子に「父親に手紙を届けてくれないか」と頼まれ、その手紙を届けるとレベルが上がるのだ。従来どおり、戦闘でレベルアップすることもできるけれど、戦闘するよりも、こうしてイベントをクリアするほうが効率よくレベルアップできるし、なによりも、ストーリーを十分に楽しむことができるのが特徴だ。



⬅町の中で、女の子から手紙をあずかった、届けてあげよう。



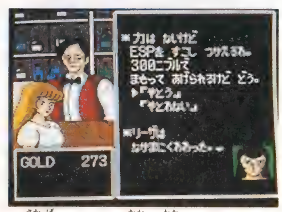
⬅町はずれの小屋に住む父親に、あずかった手紙を渡した。



⬅イベントをクリアしたらレベルが2つも上がったぞ。

仲間は酒場で雇え

敵の城など、魔獣の巣窟へ乗り込むときはもちろん、町から町へ移動する途中でも、何度となく魔獣と戦闘することになるだろう。朱紗ひとりでは、とてもじゃないがまともに旅をすることなどはできない。仲間はどうしても必要だ。いくらかの金を渡せば、いっしょに旅をしてくれるという強者が、酒場にいるので、彼らを雇おう。仲間は2人まで連れていくことができる。途中で交代させることもできるのだ。



⬆酒場には、お金を渡せばついてきてくれる人もいる。ひとり旅は危険なので、仲間を雇おう。



⬆仲間がいれば、敵がウヨウヨいるダンジョン内も恐れるに足らない。力をあわせて突破するのだ。

シミュレーション型のバトルモード

戦闘モードの画面は、ほぼ真上から戦闘フィールドを見おろしたもので、敵との位置関係がよくわかるようになっている。位置関係も考えて戦わなければならない、シミュレーション性の高い戦闘モードだ（かといって、複雑すぎることはない）。従来のRPGでよく使われた「まわりこまれてしまった」という状況も、実際に目で見ることができる。



⬆敵キャラの位置が見えるので、戦いたくなければ避けて通ることも可能だ。



⬅なるべく飛び道具を使って、安全に戦おう。超能力は、ここ一番という時のために節約しよう。

次号から『凄ノ王伝説』のゲームデザイナー、岩崎啓真氏による「RPG講座」が始まるぞ。

接近攻撃

持っている武器が接近戦用の武器の場合、敵に接触していなければ攻撃できないが、接触しているすべての敵にダメージを与えられるという利点もある。

武器例・棒きれ、ナイフ、スチールパイプ、日本刀



⬆ズバッと剣をひと振りすれば、接触している敵にダメージをあたえられる。

射撃

弓矢などの飛び道具があれば、敵と離れていても攻撃できるので有利に戦える。しかし、選択した１体の敵にしかダメージを与えられない。

武器例・ボウガン、ピストル、マシンガン、火炎放射器



⬆飛び道具があれば、こうして離れた場所から攻撃できる。とても有利だ。

超能力

超能力は、他のRPGの魔法にあたる特殊能力として、攻撃・防御両面において力を発揮する。各キャラクターはＷｉｌという数値を持っていて、超能力を使うとこのＷｉｌが消費され（強力な超能力ほど多く消費）、ゼロになると超能力が使えなくなる。

戦闘時の超能力

ＰＫ：念動力による攻撃

ウエーブ：衝撃波による攻撃

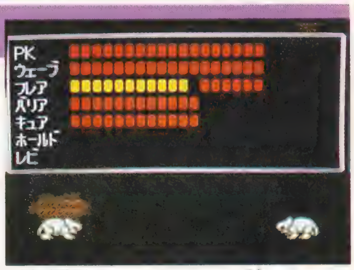
フレア：火炎による攻撃

バリア：念動力で作る防御壁

キュア：体力を回復させる

ホールド：敵の動きを封じる

レビ：空中を浮遊し、速く移動



⬆各超能力にはレベルがあり、高レベルのものほど威力があり、Wilの消費も大きい。



⬆超能力のレベルが上がれば、威力はもちろん、絵と音の迫力もアップする。

驚きの超デカキャラ

次々と登場する敵キャラの迫力はかなりのもの。序盤の地上マップなどに登場する敵なんかはたいしたことないけれど、ゲームが進むにつれて、強力でしかも巨大な敵キャラが登場するようになってくる。なかでも・ボスキャラともいうべき3体の凄ノ王の大きさは、これまでのRPGの常識を越えているといっても過言ではない。しかも、朱紗たちには使えない、強力な超能力まで身につけているのだから、始末におえないほどすごい。どギモをぬかれることうけあいだ。





⬆こいつが海の凄ノ王だ。特殊な超能力攻撃には充分気をつけよう。⬅敵の城には、強敵がいっぱい。

CD-ROM²でバックアップできる

「凄ノ王伝説」は、ROMカードのRPGなので、コンティニューするためにはパスワードを書きとめなければならないが、その手間が少しでも軽減するように工夫されている。ひらがな、カタカナ混在で何十文字も…、なんてことはないのでご安心。さらに、CD－ROM²のバックアップ機能に対応していて、CD－ROM²があればパスワードなしでコンティニューOKだ。

21世紀の月面を舞台としたSLGだぞ!

ネクタリス

ハドソン／発売中／5,800円

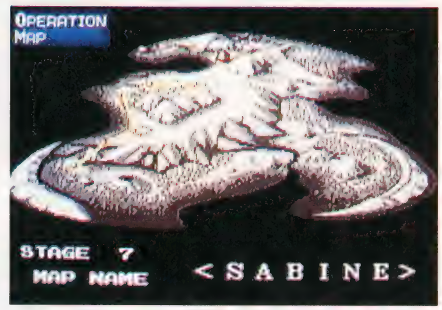
月面での資源開発を武力によって独占してしまったガイチ帝国。キミは連合軍の指揮官となって、彼らの最終目的である地球への侵攻を阻止し、月面を解放すべく戦うのだ！



ゲームシステム　用意されている16ステージを勝ち抜け！

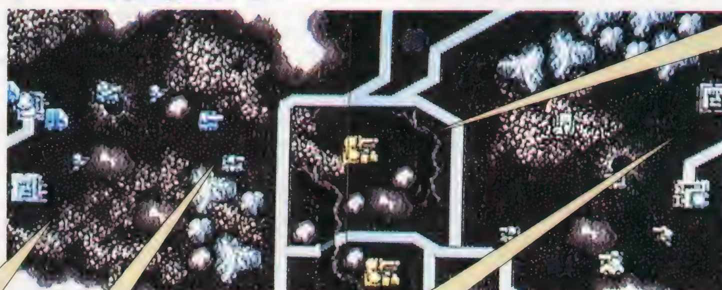
マップは1～4画面からなっていて、敵ユニットを全滅させるか敵収容所を占領すればステージクリアだ。最終目的地であるメア・ネクタリスへは16ステージを1つずつ順番にクリアしていくことになるけれど、先へいくほど戦況は不利になっていくからSLG上級者といえどもそう簡単には勝てないんじゃないかな？

このゲームには従来のSLGによくあった「生産」という概念がないんだ。だからいたずらにゲームが長引くことはないし、マップも手ごろなサイズなので気楽にプレイすることができる。「それじゃあ物足りない」っていう人もいるかもしれない。そんな人のために(?)ステージ17以降も用意されているんだ。ステージ17以降はステージ1～16と同じマップながら、登場するユニットが1周目よりも強力なユニットに変っているから手ごわいぞ！



⬆これが全体マップ。右下にあるメア・ネクタリスまたどりつくのは大変だけど、ガンバレ！

マップ　1～4画面分とコンパクトにまとまっているのだ



味方の収容所

味方の本部。ここを敵に奪われると味方のユニットが残っていても負けてしまうので、しっかりと守ってあげよう。

工場

自軍以外の工場に歩兵を送りこむと、その工場内にある兵器を味方のものにできるので、いかに工場を占領するかが勝負の分れ目となる。また、機数の減ったユニットを修理する（8機にする）ことも可能だ。

ユニット

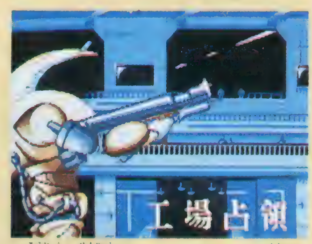
ユニットにはあらかじめマップ上に配置されているものと工場内に収められているものがある。それぞれ能力に特徴がありどのユニットも1部隊が8機編成。戦闘でやられるたびに減っていく。

敵の収容所

仲間が捕えられている場所。ここに味方の歩兵を侵入させることができれば、敵を全滅させなくとも勝ちになるんだ。



⬆工場にカーソルを合わせてボタンを押せば、中の兵器をみることができる。



⬆工場を占領したところ。これで戦力が大幅にアップしたぜ！

コマンド たったの4つとシンプルな構成だ

移動



⬅移動可能な場所だけマス目で表示されるのでとっても見やすい。

ユニットにカーソルを合わせてこのコマンドを選べば、そのユニットが動ける範囲を表示してくれる。あとは移動させたい場所にカーソルを移動させて、ボタンを押すだけ。ユニットの中には1ターンに2回移動できるものがあるゾ。

性能



⬅パイソンの性能を調べたところ。簡単な解説もしてくれる。

マップ上にあるユニットの性能を調べたい時に使うコマンド。移動力や射程などをよく調べて、ユニットを有効に使いたい。味方だけでなく敵のユニットを調べることもできるので、新しいユニットが出てきたらすぐチェックするようにしよう。

攻撃



⬅戦闘シーンはアニメーションで表示される。プレイヤーは左の方だ。

移動後、または移動しないで敵ユニットを攻撃する時のコマンド。攻撃させたいユニットにカーソルを合わせて、攻撃先のユニットを指定すれば、迫力満点のアニメーション表示で戦闘の様子をみせてくれる。戦闘はもちろんすべてオートモードになっている。

終了

移動、攻撃をすませ、自分のターンを終らせたい時に使うコマンド。このコマンドを使う前には、やり残していることがないか確かめるのも忘れずにね。また、戦況があまりにも不利となって、立て直せそうもないと思ったら、RUNボタンを押して「降伏」を選ぼう。そのステージをはじめからやり直すことができるゾ！

初心者用のマニュアルモードがウレシイ

このゲームにはSLG初心者でもすぐにゲームが理解できるように「マニュアルモード」が用意されている。各コマンドの説明はもちろん、工場からユニットを出す方法や地形効果といったことまで親切に教えてくれるから、すぐにルールが覚えられること間違いなし！　プレイヤー思いの親切設計がうれしいね！



⬆実際に画面の右はしにあるパッドを操作しながら説明してくれるので、分りやすい。

ユニット紹介 23種類もあるユニットを上手に使いこなそう

戦闘攻撃機

移動力、攻撃力とも大きい重要なユニット。対空攻撃が得意なファルコ、対地攻撃が得意なジャビィ、どちらも得意なハンターの3種類がある。

戦車

地上における戦闘の主力。7種類のユニットはいずれも個性的で、移動力の大きいスラッカー、攻撃力の高いグリズリー、防御力の高いアルマジロなどがある。

自走砲

敵地上ユニットに対して間接攻撃をしかけることを目的に作られた兵器。射程距離が長いナスホルンと、攻撃力が大きいエストールの2種類がある。

軽量武装車両

戦車並の攻撃力を持っていながら、機動力に優れた兵器。攻撃後の移動も可能である。直接攻撃専用のラビットと間接攻撃専用のリンクスの2種類がある。

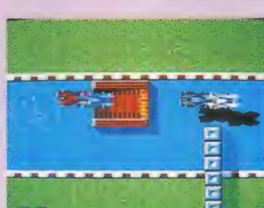
その他

このほかにも航空ユニットの天敵である対空車両、兵器を運ぶ輸送部隊、唯一工場などを占領できる歩兵ユニットなど、さまざまな兵器が用意されている。

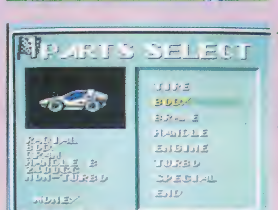
モトローダー

メサイヤ(NCS)／2月25日予定／5,200円

レースで手に入れた賞金で自分の車をパワーアップさせながら、チャンピオンを目指すというレーシングゲーム。豊富なパワーアップ・パーツの中にはジャンプしたり、他車を攻撃できたりする7種類のスペシャルアイテムまで用意されている。5人まで同時に遊べるのも魅力的。



⬅ジャンプ台をうまく使ってトップをキープしよう。



⬅レースを終えるごとにパワーアップできるぞ。

PCエンジン発車時刻表

ゲーム名	メーカー	ジャンル	発売日
はにい　いんざ　すかい	フェイス	ACT	2月28日
ウイニングショット	データイースト	SPG	3月3日
ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	A・RPG	3月4日
コブラ	ハドソン	CD-ROM	3月10日
がんばれ！　ゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)	SPG	3月中旬
アウトライブ	サン電子	RPG	3月17日
死霊戦線	ビクター音産	ACT	3月24日
改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)	ACT	3月下旬
ワンダーモモ	ナムコ	ACT	3月下旬

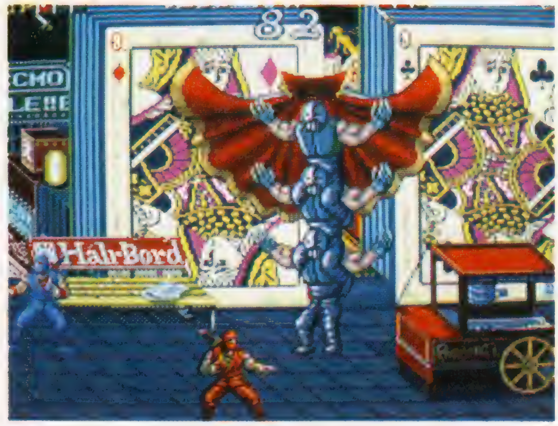


寒い日が続くけど、ゲーセン行ってるかい？　今回はアクションだゾ！

忍者アクションゲームの期待作！

忍者龍剣伝

テクモ／現在ゲームセンターでプレイ可能



忍者アクションゲームは過去にいろいろ出たけど、今回のこのゲームはひときわ楽しませてくれることマチガイなし！　アメリカを舞台に、バツグンのノリで迫るっ！



⬅木の舟でアメリカへ渡ってきたぜ！



⬅雨の街、闇の中を忍者が走る!!

1999年の恐怖が迫る

「1999年7の月、空から恐怖の大王が……」という予言を残して変死をとげた、ノストラダムス。今、まさにその時代が到来していた。世界最高の警備を誇るアルカトラズ監獄で、大規模な脱獄事件が発生——この裏で糸を引いていたのが、ノストラダムスの血を引く「ブレードダムス」である。

彼は囚人達を率いて巨大な組織を作り上げ、その規模はアメリカ全土にまで至った。そしてついにアメリカ大統領を誘拐し、ICBMのスイッチ——核戦争の引き金に手をかけたのである。

手をこまねいた米政府は、東洋よりの暗殺者「忍」を呼び寄せ、組織の粉砕を命じたのであった……。

——さて、このゲームでゼヒ注目したい点は、キャラの個性。主人公はもちろん、敵のザコからボスまで、とてもユニーク。

そしてGM、かなり聴かせてくれる。ゼヒ耳を傾けてね。



⬆➡敵キャラの一部をちょっと紹介ってことで。上のヤツはザコ。このあと白目をむいて沈む……。右は1面のボス。得意技はあびせたおし。

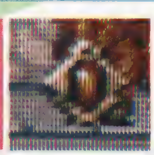
アイテム

敵をすっ飛ばしたら、こんなのが出てくるぞ

敵をふっ飛ばしたり、自分がふっ飛ばされたりして、電話ボックスやゴミ箱などを破壊すると、アイテムが出てくるぞ。

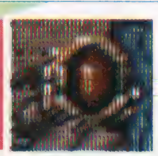
アイテムは7種類あって、右にあげたものがそのすべて。これらのアイテムを取って有効に使っていけば、戦いはかなり有効に進めることができるのだ。

赤石（小）



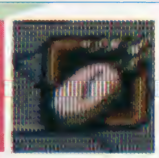
大小2種類あって、こっちが小さいほう。300点のボーナスなりィ。

赤石（大）



こっちは大きいほうね。得点は1000点。まあ、取れるもんは取っとこう。

時計

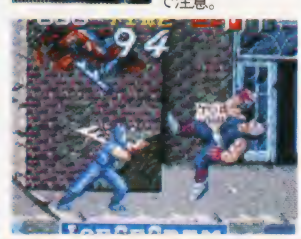


残りタイムが20カウントアップするアイテムなワケやね。

龍剣（10人斬り剣）



これがこのゲームのタイトルにもなった「龍剣」。敵を10人倒すまで使えるが、死ぬとなくなってしまうので注意。



薬（青）



体力ゲージが1ポイント分だけ回復するアイテムだ。

薬（赤）



こっちは2ポイント、つまりフルゲージ回復するのだ。

人形



この手のアイテムはもう、あれしかないよね。そう、1UP。

世界にはびこる悪の組織を粉砕せよ

FC版でも同名のソフトが出てるけど、内容に関してはまったく別。アメリカ全土を渡り歩く全6ステージ、どの面も魅力的でやりがいがあるゾ。

今回はそのうち、4面までをざっと紹介しよう。右の「五体技」をマスターすれば、もうコワイものなし（のハズだ）! いずれも、レバーの入れ方が重要だヨ。



←ガチャーン！とガラスをブチ破る、衝撃的なシーンでスタート!!

1 スラム街



ロサンゼルスの下町で、ザコキャラが襲いかかってくる。バシバシ倒して先に進もう。首切り投げを仕掛けようとして近づきすぎて、逆に攻撃されないように注意してくれ。

後半では綱渡りのシーンもあって、黒忍者が攻めてくるぞ。

2 市街地



車のビュンビュン行きかう道路を渡っていくシーンからスタート。車にはねられるなヨ。

歩道に上がると、またもザコキャラ！それに加えて、バイクに乗ったにーちゃんが襲ってくる。タイミングが合えば、首切り投げて飛ばせるぞ。

3 カジノ



ネオンがきらびやかな面だけど、敵の数も多くなってくる。

前半に大看板の背景のシーンがあるのだが、じつはこれも障害物なのだ。見切って進め。後半ではヘリに乗った敵が襲ってくるぞ！

ジャズのGMが大人っぽくてマル。

4 グランドキャニオン



こんどは一変して、荒涼とした背景の面だ。

川を渡るシーンもあるが、水中からいきなり飛び出してくる敵がいる。捕まらないように気をつけろ。

中盤ではスクロールが止まって、ザコが大量に出てくる。ここはかなりハード！

五体技 敵をブッ飛ばせ!!

主人公の持つ5つの特徴的な技、それが「五体技」だ。

一度に3連続の攻撃を加える「3段連続拳」、壁を蹴ってトンボ返りをする「飛鳥返し」、そして「綱渡りの術」。

さらにぜひマスターしたいのが、下の2つの技だ。この技こそ、『忍者龍剣伝』の持ち味なのだヨ。

首切り投げ



とんぼ返りの途中で敵の首根っこをつかまえて、「ていやっ」と投げ飛ばす技だ。けっこう多く使う技だし、どんなデカイ敵でも投げ飛ばせるので、気分は最高！（2Pだと味方も投げられる）

反動蹴り



棒の突き出ているシーンでは、これにつかまることができる。そこでぶら下がったまま、キックをかまして敵を蹴っ飛ばすことができるのだ。2面の最初では、ぶら下がりのテクは必須。

デモにも注目して!!

ゲームの前後のデモのシーンにも、このゲームはかなり目を引くものがある。アトラクションのデモのシーンのカッコ良さ、あるいはラウンドクリアのコミカルなデモには、ゼヒ注目してほしいね。

そして右はコンティニュー画面。こっ、こいつあ残酷だああっ！しかし笑える!? 「どすこーい、どすこい」。



やめろおおお

ゲーセン長者ヤマザキの TOP 10

ファミコンで人気のテトリス強し！

ファミコン、アーケード、両方で人気のテトリス。誰にでも楽しめるってところが、1位の理由だろう。カーゲームも根強い人気。

（'88、12/1～12/31 プレイシティキャロット巣鴨調べ）

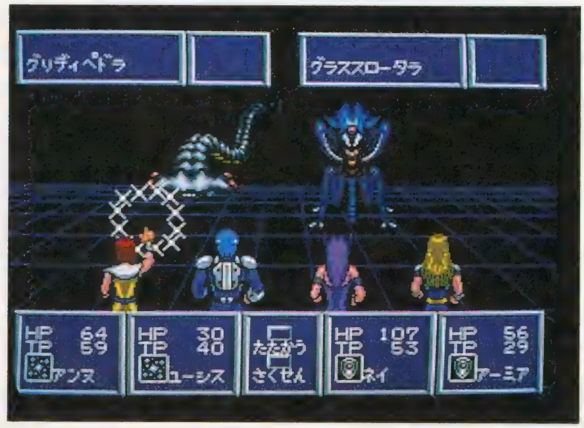
順位	ゲーム名	メーカー
1	テトリス	セガ
2	オペレーションサンダーボルト	タイトー
3	パワードリフト	セガ
4	ファイナルラップ	ナムコ
5	ダイナマイトダックス	セガ
6	アウトラン	セガ
7	メタルホーク	ナムコ
8	イメージファイト	アイレム
9	ワールドスタジアム	ナムコ
10	達人	タイトー

毎日起きると昼の番組をやっている。朝ってどこに冬眠してんの？

メガドライブ待望のRPG登場

ファンタシースターⅡ

3月上旬発売予定／8,800円



もうすぐ発売のファンタシースターⅡ。今回は、発売前にこれだけは知っておきたい、最初のステップを紹介しちゃおう。先の長い戦いだから、ムダは省きたいもんね。

3人揃ってからが、ホントのスタートだ

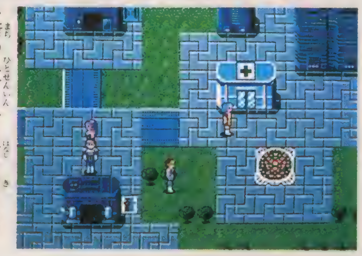
パーティ制のRPGで何が必要かっていったら、まず仲間。このゲームでは、最終的には主人公に7人の仲間ができることになってるんだ。前作では仲間を見つけるのも結構大変だったけど、このゲームでは、最初の頃に2人は見つかるぞ。逆にいえば、3人は揃えていないと、先に進むのに苦労しそうってことだよね。そこで3人パーティができるまでを紹介しておこう。これから先がいよいよ本番だよ！

旅立ち

街のセンターで情報を聞き、家に戻って旅の準備をしていると、妹のネイがついて来るといってきかない。しかたなく連れて行くことにしたんだけど、体力があまりないから塀の外に出るのも慎重になってしまう。しかし、この街での情報は限られている。しかたなく、ネイをかばいながら隣の街を目指した……。



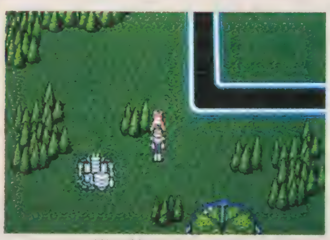
➡ネイは、この街に残していこうと思ったのだが……。



➡街の人全員から話を聞いて、建物に全部入ってみよう。

第3の男

危ないところで街に逃げ込むと、街のあちこちが、ならず者によって破壊されていた。生来の正義感がそれを許せるはずはなく、ならず者退治を第1の目的にした。ネイに強い武器や防具を持たせようと、再び元の街に戻ると、家に元軍人のルドガーという男が訪ねてきた。一緒に旅をしたいというので、貴重な戦力として迎えることにした。



⬆ようやく隣の街までやってきた。いい情報が集められるといいのだが……。



⬆仲間に加えてほしいとルドガーという男がやってきた。力強い味方の登場だ！

ダンジョンへ

ならず者がいるというダンジョンへやって来たが、そこには、ならず者の死体があった。なぜだ!? 奥へ奥へと進んでいくと、ならず者のボスまでが冷たくなった体を横たえていた。

ん？　そばには手紙とカギがあるぞ。手紙は脅迫状だった……。手紙を読んだ3人は、ダンジョンの中から強力な武器を探し当て、ダンジョンをあとにするのだった。



⬆ダンジョン内に入ると、次々と強敵が現われた。



⬅一体何が起ったのだろう。バイオモンスターの影が……?

★そして、冒険の旅は続く……

情報、アイテム……街の建物は重要だ

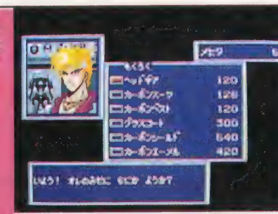
街にはおもに右のような建物がある。うまく使えば、冒険の旅もずっとスムーズに進むに違いない。１度だけでなく、何度も訪ねてみよう。

病院



キズを治し、体力を回復させてくれる、一番お世話になる場所？

店



武器、防具、アイテムなど、店によって商品が違う。

クローンラボ



死体を持って行くと全く同じクローンを作ってくれる。

データメモリー



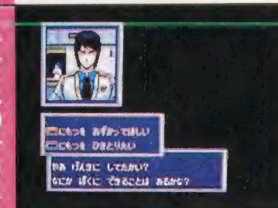
旅のデータを記憶しておく場所。ゲーム中断前に必ず寄ろう。

自分の家



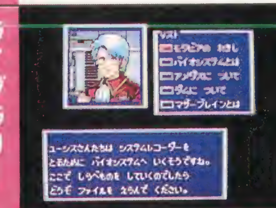
自分の家だけど、帰るたびに新たな発見がある？

友人のオフィス



持ちきれない荷物を預かってくれたり、情報を教えてくれる。

ライブラリー



この星の資料を提供してくれる。貴重な情報源になるはずだ。

スーパーリーグ

3月末発売予定／5,800円

リアル&音声コーチ付きの親切設計がウレシイ

これはスポーツゲームが苦手な人にもオススメできそう。打球が飛ぶと、音声で１番近い守備位置を教えてくれるし、外野の選手のいる場所と打球の位置が表示されるんだ。さらに、あらかじめシフト守備も取れるのが特徴のひとつ。ムダな飾りつけよりもこういう親切な設計がうれしいね。

こういう基本の上に、全選手に背番号がついていて、フォームの特徴も押さえているあたりはセガの芸の細かさといえる。

メガドライブ初のスポーツゲームがこれほどのデキなら、これからのシリーズが楽しみだね。ジョイスティックとか、トラックボールみたいなものが出てくれれば、そのまんまゲーセン気分になれること間違いなし。

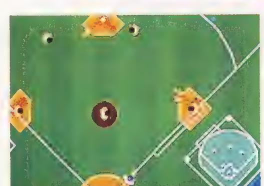
誰にでも長く楽しくプレイできそうな１本だ。



➡守備を前後左右に変えられる。



⬆バッティング、ピッチング両方とも有名選手を思い浮かべるほど個性豊かだ。



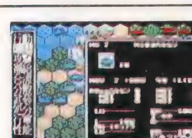
⬆右下に出ているのが、外野まで含めた全体図だ。



⬅デッドボールさえもリアル。痛そー！

続々登場 新作情報

気になる他メーカーの参入は、やっと最終段階の契約まで、あと一歩のところまできた状態。どんなメーカーが、メガドライブのソフトを製造するかは、まだ明らかにされていないが、アーケード機を主体とした会社が10社参入しそうだ。これで、セガのアーケードを含め、アーケードの人気ゲームが、家庭でどんどん楽しめるようになりそう。セガのラインナップで、『スーパーサッカー』が『ワールドカップサッカー』にタイトル変更。次号で開発画面を紹介できるかもね。



⬆操作感もパソコンと同等以上。(スーパー大戦略)



⬆戦闘シーンも迫力だ！(スーパー大戦略)

新作時刻表

ゲーム名	ジャンル	発売日
ファンタシースターII	RPG	3月上旬
スーパーリーグ	SPG	3月末
スーパー大戦略	SLG	4月頃
ワールドカップサッカー	SPG	4月頃
ランボーIII	ACT	5月頃
スーパーハングオン	SPG	6月頃
対戦ベースボール(仮称)	SPG	未定

勝パソコン



今回は、なかなか本格派のRPGが登場。冒険者の血が、ウズウズ騒ぐのじゃあ！

大魔王ギルバレスの完全復活を阻止すべく立ち上がれ！

ピラミッド ソーサリアン

日本ファルコム
発売中
3,800円

こんなに大きいぞボスキャラ

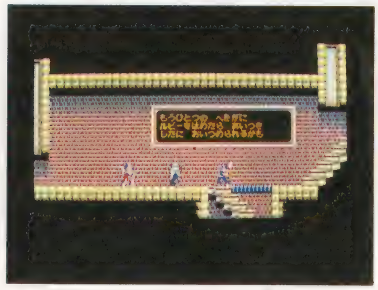


インディ・ジョーンズの気分でピラミッド探険！

大人気のRPG『ソーサリンン』に、またまた追加シナリオが登場したぞ。今回は5つのシナリオにわかれ、大魔王ギルバレスを追ってピラミッド、城塞、神殿の中でつぎつぎに冒険が展開する。なかでもシナリオ1「血ぬられた王家の秘宝」では、本物のピラミッド同様、複雑な迷路の中のあちこちに、トラップや謎が待ち受けるのだ。謎の人物と追いかけっこをしたり、トラップにハマって岩に追いかけられたり、と。



⬅サンダース島に住むじいさんが、冒険への橋わたしをしてくれる。



⬅ピラミッドの中に出没する。謎の人物を追いつめるのだ!!

デカいタテスクロール、迫力のデカキャラに感動！

さて、今回の『ピラミッド　ソーサリアン』を語るうえで見逃せないのが、ドデカい規模のタテスクロール。なにしろ4画面分のスクロールってんだから、おそれいっちゃうぜ！　ますます冒険にも迫力が出ようってもんだ。

しかも、デカイのはスクロールだけではな〜い！　各シナリオの最後に登場するボスキャラのデカいこと。ソーサリアンの身長が、ボスキャラのヒザくらいまでしかないんだもんね。こんな巨大な敵、どーやって倒すんだよ！

それにしても、毎度これでもか、これでもか、と楽しませてくれる『ソーサリアン』だ。これからも、期待度大のPRGだぜ！

平成もロリコン一筋 こばやし写真館

女のコの恥ずかし〜い写真を、撮りまくっちゃえ!!

ドキドキシャッターチャンス

エルフ
発売中
4,800円

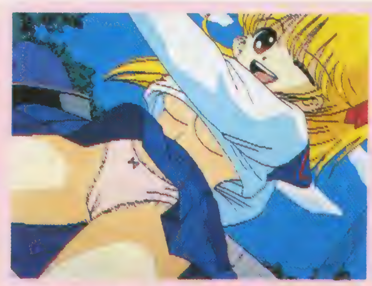
別売りデータディスクで美少女よりどりみどり！

キミは、かけだしのカメラマン。フィールドを駆けまわり、カワイイ女のコを見つけたら、すかさずシャッターを切る。シャッターチャンスは、ほんの一瞬。タイミングがずれると、おいしいシーンは写らないぞ！　しかもキミを邪魔する学校の先生に警察官……捕まったらフィルム没収というきびしいオキテだ。くそっ、アセるぜ！

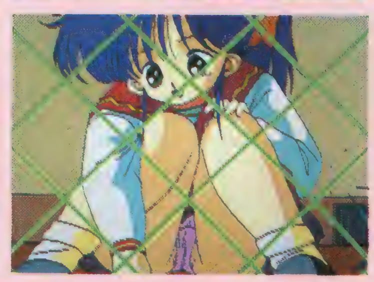


⬅あなただけに見せてあげるってか？　ウハウハ

と、ゆーワケで女子高生からバスガイド、看護婦まで別売りデータディスクもそろった、このソフト。ロリこばやしのスケベ心をムクムク刺激する美少女たちがいっぱいだぜ！



⬅まあ、イタズラな春風さんね！　それにしても大胆なクイコミだぜ！



⬅金アミごしに見えたキミのパンティが、今夜もボクを眠らせない……。

過激度	美少女度	興奮度	露出度	総合評価
B	A	B	C	B

「ワードナの護符」をめぐる、新しい冒険とは……?

ウィザードリィ4

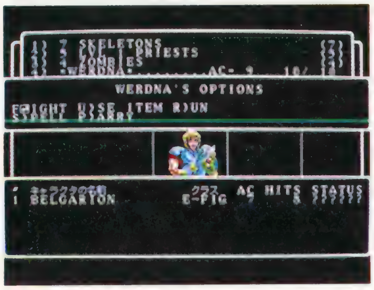
アスキー
発売中
1万2800円

悪の魔法使いワードナが、ふたたびよみがえる!

RPGの古典的名作と呼ばれる『ウィザードリィ』については、みんなよく知ってるよね。たしか『ウィザードリィ1』のストーリーは、トレボー王に頼まれて悪の大魔法使いワードナを倒し、彼の持っている「ワードナの護符」を手に入れる、というものだった。ところが今回、あのワードナが復讐のために生き返ってきたのだ!



⬅ここは、地獄の入口。さて、この先には何が待ち受けるのだろうか?



⬅これが戦闘シーン。敵の姿とステイタスが、画面の下方に表示される。

悪の親玉になりきって、正義の味方を倒すのだ!

タイヘンだ、さっそくワードナを倒さなくては!と興奮するのは、まだ早いぞ。なんと今回の主役はワードナ自身。つまりキミは、ワードナを倒す正義の味方ではなく、悪の大魔法使いワードナその人に扮して、復讐戦を始めるってワケなんだ。昔、自分が倒した敵キャラの立場に身を置くってのは、なかなか楽しい趣向じゃないか!

敵キャラPICK UP!



戦士
剣を振りまわすだけの暴力野郎。魔法で眠らせてしまえばイチコロだ!



僧侶
たいした攻撃力は持っていないので、序盤では倒しやすい敵なのだが……。



魔術師
HPが少ないから倒しやすい、というのは最初だけ。レベルが上がると強敵だ!



侍
地下10階で登場するエリートキャラ。攻撃力はある、魔法は使うで、も一大変!



忍者
忍者はエリート中のエリートキャラ。一撃必殺の攻撃に注意!

電話で恋して、出会ってH。男と女の大阪ロマン?!

テレフォンクラブストーリー

コンピュータブレイン
発売中
7,800円

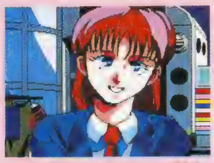
Hな人妻、女子高生。スケベ心がうずくのだ!

さびしい男の吹きだまり、とウワサされる「テレフォンクラブ」。見知らぬ女からの電話を待ちつづけ、うまく電話がかかってきたなら速攻で受話器を取り、あとはひたすら電話でくどく。彼女がOKしたら、さっそく待ち合わせてデート。金を使って気を使って、ホテルに連れ込んだらコッチのもんだ。あんなコトして、こんなコトして、はあはあ。なんかムナシイ気もするが。

⬇ここは、恋の街・大阪。たった一夜の情事に……!

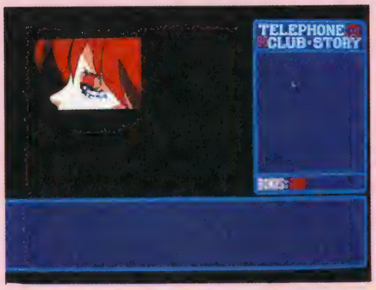


⬇カワイイ女子高生を、うまくホテルに誘えるか?



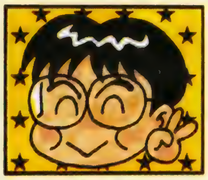
そんな男と女のカケヒキがAVGで展開する、このゲーム。キワどいシーンのアニメ処理には、ドキッとさせられるぜ!

過激度	美少女度	興奮度	露出度	総合評価
A	B	A	A	A



⬅うるんだ瞳で、これからナニを始めよーというのか……楽しみでんな。





ゲーム作家を目ざすキミにおくる

さくまあきらの100万メガ馬力

桃伝作者

Vol.21

また書いちゃった!!
絶対言えない㊙情報

また危ない。何をしゃべってしまうか危ない。いつもこの『100万メガ馬力』の原稿を書くときは、疲労困憊の極致のときに書くので、歯止めがきかない。

いままで何度危ない話をバラしてしまったことか。この間も業界の人に「さくまサン、○○○○ってゲーム作ってるんですって!?」と聞かれて「えっ、なんで知ってんの!? 誰だ、うちのスタッフでバラしたやつは!? 極秘だって言ったのに!!」

「マルカツで書いてたじゃないですか」

「えっ!? そ、そ、そういえば……」

この間も『P―TYPE』の会議の席で、現時点でどこまで雑誌には内容を公開しないかという議論をしていて「シューティング・ゲームで初の経験値導入だけは絶対極秘」ということで一致して、次の日。マルカツが発売されて、堂々と私がこの話題を書いてしまっているのが判明。またしても、みんなに「面目ない」と謝るハメになってしまった。

どーも、ねえ……。ネタが無いというのは、文章書きには、つらいもんで……。しかもネタが無いわけじゃない。あるのに、他のことを書けといわれてもねえ……。

あー、かれこれ30時間くらい寝ていないんで、ホカホカといい気持だ……。はっきり言って今回の原稿、ムチャクチャですよ。

3月までに、ゲーム4本完成させるというムチャクチャなスケジュールで、ほとんど寝てないからね。しかもこの忙しいときに、日本アニメフェスティバルの審査員という大役をおおせつかってしまったので、1ヵ月に50本以上のビデオ観て、フラフラだからね……。

あ～、理性の壁が崩れて行く……。

今回の原稿に最新ニュースが無いじゃないか!! せっかくこのページを読んでくれる読者のみなさんに悪いじゃないか!! あー、でも言っちゃいけないんだ……。眠いよォ……。



いま作ってるゲームは『桃太郎電鉄』のPCエンジン版だなんて言っちゃいけないよォ。

タイトルが『すごろく多角経営ゲーム・スーパー桃太郎電鉄』に決まりそうだ、なんて書いちゃいけないよォ……。眠いよォォ……。

ファミコン版とはまったく内容が違うなんて書いちゃいけないよォ……。

危ないなー。眠いなあー……。でもいま『桃鉄』のことで頭がいっぱいだから、ほかのネタ浮かばないしなあ……。明日札幌へでかけるまでに、ウンチカードや、オナラカードの効用を完成させとかなきゃいけないしなあ……。

ハハハ。カード使うゲームになるなんて言っちゃいけないなあ。もう書いちゃったしなあ……。消しゴム使うの面倒臭いしなあ。

『桃鉄』は、ファミコン版が入門編で『スーパー』が中級編で、そのあとさらにシミュレーションの要素が濃くなって行って、最終的には、本当の会社社長さんがやった方がおもしろいゲームに成長して行ってしまうんだよなんて、唐突に言ってしまったりする。

うーん、肉まんが胃にもたれる。

体ボロボロなのに食欲だけはある。だからデブなんだろな。何言ってんのかな……。

妥協すれば簡単にゲームできて眠れるんだろうけど、いいゲームにしたいからなあ。

いつ発売になるのかまだわからないけど、今度の『スパ桃』はすごいよ。ボードゲームというよりRPGに近い。駅の数も……おっと危ない。内緒、内緒。画面もスプライトの嵐!! 危ない、危ない。

あっ、そうそう。『P―TYPE』の方も順調なんだけど、タイトルが変りそう。あまりにも『R―TYPE』とまぎらわしいんでね。近々、みなさんからタイトルを募集することになりそうです。

『桃○郎○説II』は、夏ぐらいから制作に入りそう。いまスタッフ決めに奔走してるんだけど、あっと驚く豪華スタッフが助っ人で加わってくれそうなので、いまから楽しみ。

何か、また致命性の危ない話したような気がするけど、夢のまた夢ということで…。

『P-TYPE』優秀者発表延期

次号で予定していた『P―TYPE』アイデア優秀作品の発表は、予想をはるかに上回る応募があり、審査に時間を要するため、1ヵ月延期させていただくことになりました。御応募いただいた皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけすることを深くおわびいたします。〔㊖ファミコン編集部〕

〈新しい発表号〉㊖ファミコン第6号(3.24発売) ㊖PCエンジン5月号(3/30発売)。

 イラスト 菊池晃弘

市ケ谷女子高ファミコンクラブ

ウラワザ警備隊

番長はハリーに木の字。この恋、実るかな？

Vol.34 番長のコクハク作戦

まんが　御童カズヒコ





御童カズヒコ先生にはげましのおたよりを!!

〒102 東京都千代田区九段南4—7—16
市ケ谷KTビル4F ㈱ファミコン編集部 警備隊係



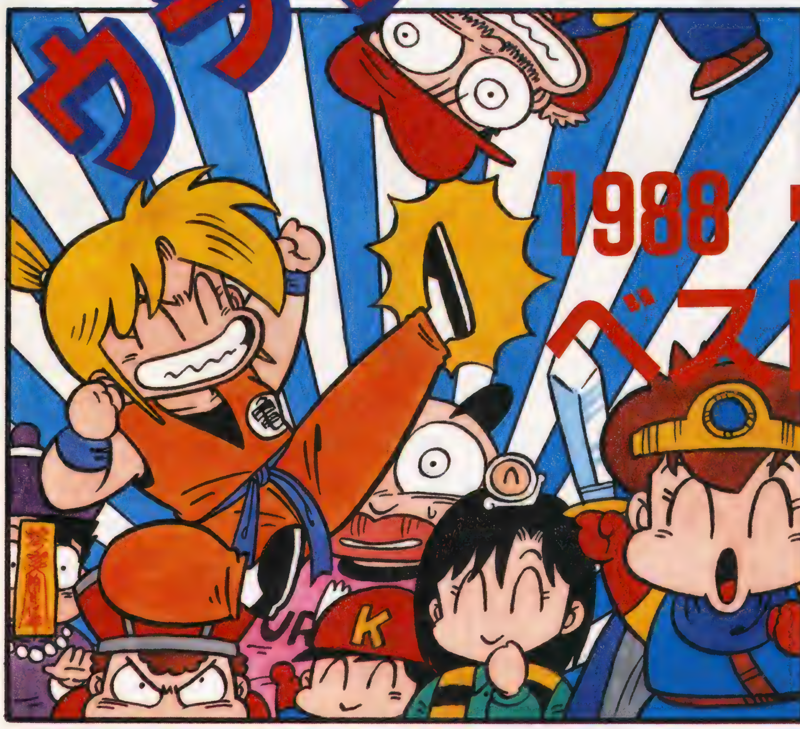


恋に悩む番長に愛の手を…なんてね!!

一足先に3人
娘の春一番

SPECIAL

ウラワザ警備隊出動



1988 ウラワ・ザ・ベスト100発表!!

お待たせっ♡　ウラワ・ザ・ベスト100 がついに決まりました！　1988年に発売されたすべてのソフトを対象に、全国から寄せられた投票ハガキの結果と警備隊の3人の意見を取り混ぜて1位から 100位まで、ドーンとランキングしちゃいました。これで'88年のウラワザのすべてがわかる(と思うよ)！

ランキングの基準は…

ひょんなことから、1年のウラワザを振り返ってみようって始めた"ウラワ・ザ・ベスト100"。23号から思い出のワザの募集を始めて以来たくさんのハガキをもらって、3人ともうれしい悲鳴をあげることになっちゃいました。ハガキが多いのは最近のワザが多いし、昔のワザだっておもしろいのはたくさんあるし、ってね。そこで、「応募ハガキの総点数＋そのワザのレベル点＋3人の好み点÷3」でランキングを決めることにしたのね。ま、去年のウラワザを一挙に集めちゃおうっていうお祭りだから、細かい順位にはこだわらずに「こんなのあったねぇ」なんて言いながら、一緒に楽しんじゃおうよね。ライクインしたゲームは右のインデックスのとおり。ここからウラワザを調べられるから、手元においておくと便利だよ。それじゃ、ドーンといってみましょう！



GAME INDEX

ベスト100　91位

エリュシオン：パスワードを全部「まやみねお」で埋めてスタートすると、レベル47・経験値０・ミノス族でゲームを始めることができる。

輝くベスト1はこれだ スーパーマリオブラザーズ3

1988年、一番印象に残ったウラワザは、『スーマリ3』の無限1UPに決定！ 3－4で地形を利用してコウラを往復させて、ジュゲムが落とすパイポを連続してやっつけるものだった。「今度こそ無限1UPはない」と言われていただけに、作者とプレイヤーの知恵比べの勝利といえるよね。この他に地面に付かずに連続して敵を踏んでいくもの、Pスイッチを使って何度もコインを集めるものもあったね。



➡この方法なら、待ってるだけでいいから楽だよね。



➡ワールド7のとりでの中は、Pスイッチでコインの宝庫。何度もコインを取って最終面に挑戦だ！

2位 グラディウスII

タイトル画面の出ている間に、Iコンを上上下下左右左右Ⓐ Ⓑの順で押してスタートすると、自機が30機でゲームが始められる。

コナミさんお得意のこの隠しコマンドが最初に付いたのが、初代『グラディウス』だったんだよね。



⬅毎度おなじみ上上下下……。ホントに好きなのね。

3位 ドラゴンクエストIII



⬆世界樹の葉は生き返りの妙薬。あればあるだけありがたいよね。

世界樹の葉を取ったら、勇者とバシルーラを使える仲間以外の2人に渡し、その仲間をバシルーラをかけて飛ばしてしまう。僧侶（賢者）同様にして、最後に勇者が世界樹の葉を取ると、4枚持つことができる。

4位 レインボーアイランド

タイトル画面の時に、Iコンを左Ⓑ右上下左右Ⓑの順で押すとラウンドセレクトモードになる。Aボタンでワールドを選ぶ。



⬆今日は○面を制覇する！ って決めたら、すかさず入力。



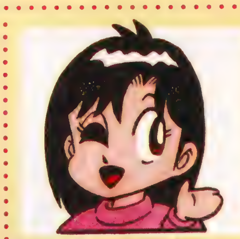
⬆自信が付いたら、最初から通してやってみるようにしようね。

5位 ドラゴンボール 大魔王復活

タイトル画面で「PUSH START KEY」と出ている間にIIコンのボタン（Ⓐ、Ⓑ、✚ボタンのどれでもいい）を押すと、それに合わせてピッコロの口が動く。

これって、特に役に立つワザじゃないんだけど、みょーに気に入ってしまったんだよね。





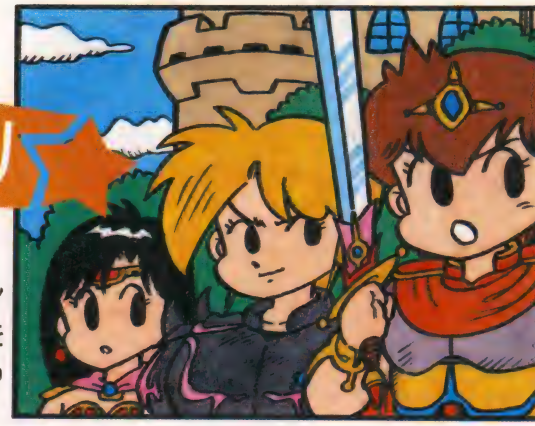
最新情報も満載！

次のページからは上半分に最新のワザ、下半分で結果発表するョ／

ベスト100 92位

1943：パスワードの最初の文字を、「7ELS ZIPW3 AHU5K F168D MRT」のどれかに換え、そのパスワードでゲームを始める。すると、例えば7に換えると2面から。Eに換えると3面から。というように、スタートするステージが変わる。

最新ウラ技情報もバッチリ



"ウラワ・ザ・ベスト100"に続いて、モチロン、いつものように最新のウラワザもてんこ盛りで紹介するよ！　でもその前に、最近のワザの報告ハガキを、ちょっと分析。今、もっとも多くの人がワザ探しをしているゲームは何か。ここを読めばワザのトレンドが見える!?

ウラワザ報告数ランク

1. ファイナルファンタジーII…………894通
2. スーパーマリオブラザーズ3………801通
3. ファミリースタジアム'88…………198通
4. グラディウスII……………………187通
5. 桃太郎電鉄…………131通
6. がんばれゴエモン2…111通
7. 貝獣物語……………83通
8. ロックマン2…………62通
9. 半熟英雄……………33通
10. キング オブ キングス22通

今号の"傾向と対策"

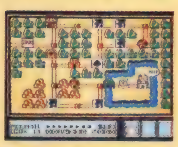
4位に入賞した『グラII』のワザについてだけど、実は報告ハガキの半数近くがマニュアルに載っていたサウンドテストについてのものだったんだ。人気ゲームのワザでMACを狙うのは当然。でも、もうちょっと工夫しようよ。個性のあるワザの方が、採用率はもち高いんだからね。



↑やっぱり1位は『FFII』。クリア後は、オリジナルのワザを探そう！

6位 スーパーマリオブラザーズ3

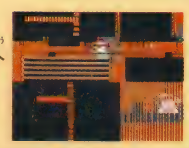
スコアの10の位と、コインの10の位と1の位を、すべて揃えた状態でW1のアクションシーンをクリアすると、マップモードにいるブロスが、宝船に変化する。



9位 じゃりン子チエ

小鉄がいる場面で「つかう」、「こてつ」、「だいふく」の順に入力するとバグってしまう。

ウインドーが出たら「いどう」にして抜け出せるよ。



13位 爆闘士パットン

戦車が壊れて歩兵の状態になったら、1分少々何もしないでいて待っていると、歩兵が自分の首を投げて遊ぶ。

このノリ、怖いけど好き。



7位 ディープダンジョンIII

パーティーセレクトの画面で、Iコンの左を押しながらスタートを押し、その後上→下→Ⓐ→セレクト→左→スタート→Ⓑ→上→下と押して、そのままゲームがスタートしたら成功。経験値65535、レベル1、ゴールド10のキャラでプレイできるようになる。

10位 バイオミラクルぼくってウパ

タイトル画面のときに、Iコンの上とⒶ、IIコンの下とⒷを押しながらセレクトボタンを押すとラウンドセレクトができる。

やっぱりコナミはウラワザ天国！



14位 スーパーピンボール

ゲームを始めて、「PLAYER 1」の表示が出てる間にセレクトボタンを10回押すと、3面までボールを自由に操作することができる。ほとんどムテキだね、これは。



8位 爆闘士パットンくん

タイトル画面でIコンの下を押しながら、Ⓑボタンを押す。タイトル画面が消えてから、しばらく待ってゲームを始める。するとやられたときに、血が出て、首がとんでしまうようになる

いつもはヘルメットが脱げるだけの「ゲーム」なのに、いきなり「スプラッター」になっちゃうなんて過激なゲームだね。ホント、見てると痛そうなんだもん。思わずワザとやられちゃう!?



↑ホラーファンから、闘うゲーマーさんにまでオススメ？

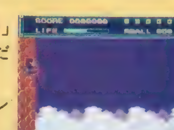
11位 半熟英雄

IコンのⒶを押す→Ⓑを押す→Ⓑを離す→Ⓑを押す→Ⓐを離す→Ⓐを押す→Ⓑを離す→Ⓑを押す→Ⓐを離す→右を押す→右とⒷを離す、でOK。IIコンの上下でBGMを選択することができるぞ。このコマンドでは、指示がないかぎり、ボタンは押しっぱなしにすることに注意。

15位 亀の恩返し

パスワードを「A2A4A6A8A0」と入れると、シューティング面だけプレイすることができる。

10面以降は、アクションシーンもやらなくちゃいけないよ。



12位 じゃりン子チエ

おばあはんがハリを打ってもらったあとで、話をして1度外に出る。再度家に入って「まわりをみる」で左にスクロールされると、おばあはんが空中に浮いている。元気がよくなりすぎて天井に突っ込んじゃったのかな。早く降りて来ればいいのにね。

16位 コナミック スポーツ イン ソウル

ハンマー投げで、ハンマーが投げられる状態にして、パワーが少しの時に投げ、角度を80度にする。そうすると、92.04メートルの記録が出る。

一番苦手な種目だったのに、1番いい記録が出ちゃった。いいのかなぁ？

 ベスト100 93位

コスモポリスギャリバン：エリア1で、画面が切り替わるギリギリの所（ギャリバンの上半身は消えるくらい）までエレベータを上げ、Iコンの下とAを同時に押すと画面がバグる。その後、右か左を押すとギャリバンが空中でずれ、エンディングが始まる。

ファイナルファンタジーII　5000MAC 400点　グングン強くなる！

◀京都府　★池内靖弘クン

〈解説〉　戦闘シーンで「たたかう」、または「まほう」を選択する。そして次のキャラの番になったらⒷボタンでキャンセルして前のキャラに戻して、もう1度コマンドを選択する。武器の熟練度や魔法のレベルのパラメータはキャンセルしても普通どうりに上がるので、上の手順を何度も繰り返すことで、簡単にキャラを成長させられるのだ。



⬆まだ1度も戦闘していないから、もちろん熟練度はオール0。

⬇Ⓐで戦うことを決めてⒷでキャンセル。これをくり返すと…





⬆1度の戦闘で、いきなり武器のレベルが上がっちゃった！

ファイナルファンタジーII　5000MAC 500点　真・最強の剣発見

◀山口県　★寺本真一クン

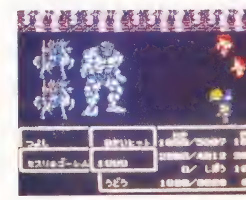
〈解説〉　敵に与えたダメージの分だけ自分のHPが回復してしまう魔法の剣、ブラッドソード。しかしあまりにも攻撃力が低く、普通の戦闘ではほとんど役に立たない。しかし実はデカキャラ（ドラゴン系、ギガース系など）には、驚異的なダメージを与えることができたのだ。さらになんと、最後の敵にも大ダメージを与えられて、あっという間に倒せるのだから驚き!!



⬆今のところ、2本あることが確認されているブラッドソード。

⬇こんなザコキャラには、ほとんどダメージを与えられない。





⬆でもこのぐらいのデカキャラには、驚くほど良く効くんだ！

17位　ガーディック外伝

パスワードに「えいえるじい」と入力すると、シューティングだけをプレイできる。

ラビリンスが苦手な人もこれなら二重丸だよね。



21位　じゃりン子チエ

タイトル画面が出ている間に、Iコンを上上下下左右左右ⒷⒶの順に押すと、登場人物が早口でしゃべる。

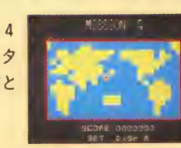
これコナミ恒例のコマンドだね。



25位　ドッグファイトスピリット

タイトル画面でIコンの上を4回、左を3回、右を5回、Ⓐボタンを2回。Ⓑボタンを1回押すとラウンドセレクト画面になる。

練習するときにピッタシ！



18位　ザ・マネーゲーム

ワザと破産して、株神様のメッセージが出たら、IコンとIIコンのⒶⒷボタンを同時に押す。そのあとで再度ゲームを始めると、持ち金が300万円になっている。

これが現実だったらいいんだけどねぇ。試しに破産してみようかな？（なーんてね）

22位　忍者くん阿修羅ノ章

2人用でゲームを始め、1プレイヤーは火炎の術を取ってやられる。続いて2プレイヤーがステージ3のボーナスエリアをクリアして、武器をもらってからやられる。すると、1プレイヤーが無限に火炎の術を使える。

ハイスコアはいただきぃ！

26位　亀の恩返し

攻撃アイテムをもらったら、1度外に出て、もう1度もらいに入る。すると、武器がパワーアップする。

知ってればコンビニエンスね。



19位　霊幻道士

スタートして、村人の話を聞いたあとで、その場にじっとしていると、弟子が道士をせかす。

弟子に延々とお説教されてるなんてへんなのー。



23位　亀の恩返し

パスワードを「BBA1357912」と入れると、アクションシーンのボスキャラとだけ戦うことができる。

6匹のボスを倒すとお姫様の踊りがみられるよ。



27位　スーパーマリオブラザーズ3

ワールド3で船に乗り、海の上で笛を使うと、ワープゾーンに行ったときに海の上に出られる。1度出てしまうと、戻れないので要注意。

ワープゾーンから海に出て、ずっと右に行くと真っ黒な画面に出るんだけど、きっとこれは新しいワールドへの入口に違いない！と思ってドキドキしちゃった。それがぜ～んぜん違ったのはすごく残念だったな。



⬆新ワールド発見か!? 期待は大きかったんだけどね。

20位　ガーディック外伝

IコンのⒶⒷボタンを押しながらリセットするとサウンドテストモードになる。✚ボタンの左右で選曲、下を押すと演奏が始まる。

いい曲がいっぱいあるよ。



24位　エリュシオン

レベル30のミラクルワード。ミノス族は「たいりよくいちばんみのすくん」、ヴィスカ族が「みりよくさいこうぴすかむくん」、アイレックス族は「せいせきゆうしゆうあいれちやん」、ディオネーア族では「あんよがはやいぞでおねあちやん」だ。

ベスト100　94位

マッドシティ：2万点以上のスコアを出してゲームオーバーにする。コンティニューの表示が出るまでにIコンを「上上下下左右左右ⒷⒶ」と押してからスタートするとクイズモードの表示が出てきて、クイズが出題される。

ファイナルファンタジーII　4000MAC 350点
魔法の本を装備しよう
◀広島県　★立沢和聡クン

〈解説〉 魔法の本を手に入れたら、その魔法を覚えずにアイテムとして使ってみよう。まず、魔法の本を装備する。そして戦闘中、もちものコマンドを選び、その魔法の本を使う。すると、レベル6～8の魔法がかけられるのだ。もちろんMPは消費しない。ただし1度使えばなくなってしまうので、注意しよう。

魔法の本が余ってる人は、こうやって使うと便利ね。


⬆魔法の本を装備させておき、戦闘中、もちもので使ってみる。


⬇ブリンクは攻撃をよけやすくする魔法だ。使えるかな？


⬆おっと、レベル8の威力を発揮したぞ。これは便利だね。

グラディウスII　4000MAC 280点
カプセルもピョン！
◀岡山県　★信田秀利クン

〈解説〉 モアイ面の中ボス、ジャンピングモアイの登場直前に出てくる赤い敵機を誘導して、スクロールが止まるまで画面中に居残らせる。そしてジャンピングモアイが出てきたら、すかさず赤い敵機を撃ってパワーアップカプセルに変える。するとモアイの動きにあわせて、なんと、パワーアップカプセルも画面の中をピョンピョンはね回ってしまうのだ！


⬆この敵は自機を追いかけてくるから、注意して誘導しよう。


⬇スクロールが止まってモアイが出てきたら、赤い敵機を破壊。


⬆画面に残ったパワーアップカプセルがモアイと一緒にピョン。

28位 ファイナルファンタジーII
飛行船に乗ったときに、IコンのⒷボタンを32回押す。すると歩いているときの8倍のスピードで移動できる。この回数以上押すと、奇数回のときは4倍速、偶数回のときは8倍速になる。

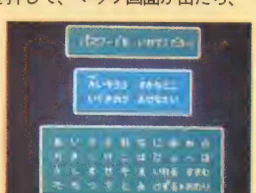
バビューンって飛ぶと、気分爽快！

29位 らじかるぼんばー地雷くん
まず「げーむ」を選ぶ。次に、「こんぴゅーた」を、次に「らんなうぇい」を選択する。最後に名前入力を選んで、「ものずき」と入力すると、サウンドモードになる。



30位 エッガーランド迷宮の復活
パスワードに「きいそうさ　すきなとこ　いくきのうみせなさい」と入れると音がしてタイトル画面に戻る。すぐにスタートボタンを押して、マップ画面が出たら、セレクトを押しながら✚ボタンでラウンドを選び、Ⓑボタンを押すと、そのラウンドをプレイできる。

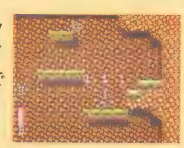
難しいラウンドを研究するのにちょうどいいんだけど、これで取ったパスワードは使えないぞ。


⬆このワザを知っていても、難しいのには変わりない……。

31位 レプリカート
エリアを選んでからIコンのⒶⒷボタン、セレクト、スタートボタンを押し続ける。このあと、Iコンの下とセレクトを同時に押すとバリアが付き、右とセレクトで面飛ばし、左とセレクトでレーザーが使える。

危ないときの面飛ばしはありがたいよね。

32位 メタファイト
✚ボタンの上とジョイスティックの下を押しながら多弾頭ミサイルを発射すると、絶対上に発射できないはずの多弾頭ミサイルが、真上に撃ち出される。



33位 キャプテン翼
試合を開始して、何もしないでいると、実況アナウンサーが寝てしまったり、怒ったりする。

放っておくと寝ちゃうなんて、誰かそっくり。

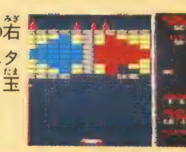


34位 魂斗羅
タイトル画面でIコンの上→上→下→下→左→右→左→右→Ⓑ→Ⓐ→スタートで、残り人数30人でスタートする。2プレイでも、同様に30人スタートが可能。



35位 アルカノイドII
タイトル画面の間にIコンの右Ⓐ下Ⓑ左Ⓐ上Ⓐの順に押してスタートすると、難易度が上がり、玉のスピードが上がる。

ただでも難しいのにねぇ……



36位 ファイヤーバム
ドメスワールドの入口へ入ろうとして、体が点滅している間にIコンの下、Ⓐ、Ⓑ、セレクト、ジョイスティックの上を全部押していると、戦わずにクリアできる。

ボスキャラと戦わなくていいなんて、いったいあの苦労はなんだったんだろう……？

37位 マニアックマンション
IコンのⒶ、Ⓑ、セレクト、スタートボタンを同時に押すと、押すたびに違うメッセージが出る。

ずっとやってるとタイトル画面に戻されちゃうぞ。



38位 プレデター
ビッグモードのスタート画面でIコンの上とジョイスティックの下を押しながらⒶボタンを押すとラウンドセレクトができる。また、アクション画面では、Iコンの左とジョイスティックの右を押しながらⒶボタンでラウンドが選べる。

ベスト100 95位

忍者龍剣伝：タイトル画面で、Iコンの左下→Ⓐ→Ⓑ→セレクトのすべてを押しながらスタートボタンを押す。すると、タイトル画面の真ん中に「SOUND00」と表示され、好きなBGMを聞けるようになる。

ファミリースタジアム'88

1500MAC 150点

◀愛知県 ★小野誠クン

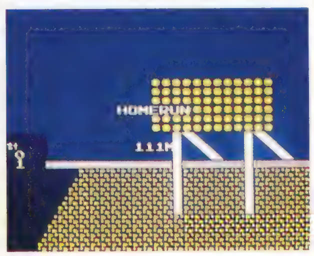
花火が上がらない



➡自分のチームをひいきさせて、メジャーと対戦してみようかな。

〈解説〉 どうむ以外の球場はホームランを打つと花火が上がる。でも先攻びいきや後攻びいきでプレイすると、ひいきされてないチームがホームランを打っても花火は上がらないのだ。


⬆対するバッターはメジャーリーガーズの4番打者"すとぺり"。強力なヤツだ。



⬆あ〜あ、ホームラン打たれちゃった。あれ!? でも花火が上がらないぞ。

ロックマン2

3000MAC 250点

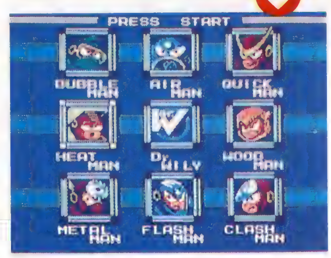
◀熊本県 ★松下裕三クン

変な隠れキャラね



➡これは普通の画面。バックに流れているのは星だよネ。

〈解説〉 プレイするステージを選んでスタートボタンを押すときに、同時にⒶ+Ⓑボタンも押す。するとその直後のステージボス紹介画面で、バックを流れるはずの星が小鳥になるのだ。

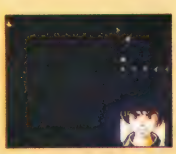


⬆今度はこの画面でコマンドを入力しながらスタートしてみよう。



⬆するとほら、バックの星が小さな小さな鳥に変わってるのが分かるでしょ!

39位 孔雀王


パスワードの中身をすべて「あ」で埋めてスタートさせると、コマンド表示だけの画面になる。そのまま強引にプレイを続けると画面が乱れる。バグ技だ。

40位 リサの妖精伝説


ゲームをクリアした後のキーワード画面で、Iコンの左→右→左→右→下→上と押す。すると、もう一つのエンディングを見ることができるのだ。

41位 マグナム危機一髪

まず2面まで行って、パスワードを書き留める。そのパスワードの、左から2番目の数字に1を加える。その数字を左から2番目の数字として、さっきのパスワードを入力すると、3面からスタートする。同じように、2を加えると3面、3を加えると4面からスタートする。

42位 1943


ジョイスティックを2プレイヤーにし、Ⓑを押しながらリセットすると、連射アイテムを持っていなくても連射できるようになる。
これは便利!!

43位 レインボーアイランド



タイトル画面で、Iコンを上左右下ⒶⒷⒶ上の順に押すと、サウンドテストモードになる。
音楽や効果音が40種類もあると聞いてるだけでも楽しくなるね。

44位 太陽の神殿


IコンのⒶⒷボタンを押したまま リセットするとサウンドテストモードになる。
太陽の神殿の音楽って、きれいな曲が多いから、聞いてみてね。

45位 ドッグファイトスピリット


ゲームオーバーのメッセージが出てるときにIコンのⒷとセレクトを同時に押すと、そのステージからコンティニューできる。
絶対自力でクリアしたいもんね。

46位 ファミコンウォーズ

対コンピュータ戦で15個のマップを占領すると、16番目のマップが現われる。レッドスター軍ならデビラー島、ブルームーン軍だとラストドリームになる。
やっと全部のマップを片付けたと思ったら、こんなマップが現われて、嬉しいのか悲しいのか……。

47位 パリ・ダカール・ラリー・スペシャル

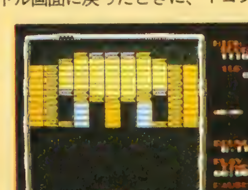
タイトル画面でIコンのⒶ→上→下→下→Ⓑ→右→左→左と押す。スタート、またはコンティニューゲームでゲームを始める。すると、クラッシュしてもライフが減らなくなる。
思いっきりブっとばせ!

48位 飛龍の拳II

復活の奥義(パスワード)に「おんがく」と入力すると、サウンドモードになる。✚ボタンの上下で選曲、Ⓐボタンで演奏を開始する。
付いてて当然みたいな感じになって来たサウンドテスト。それだけ曲もよくなったってことだよね。

49位 アルカノイドII

ゲーム中にIコンのⒶとスタートを同時に押すと、次のラウンドに進める(16ラウンドまで)。また、ゲームオーバーになって、タイトル画面に戻ったときに、Iコンを下Ⓑ右左ⒶⒶ上Ⓑの順に押してスタートすると、コンティニューできる。
この2つは知ってないと、最終面までクリアするのは難しいから ウラワザっていうより必要な知識ってところかな?


⬆解きかたがわかるまでは、何度でも挑戦してやるぞ!

ベスト100 96位

エイリアンシンドローム:タイトル画面が出たら、Iコンの下とIIコンの右を押しながらスタートする。するとラウンド選択画面になり、Iコンの✚ボタンの上下でラウンド1〜5まで選ぶことができるようになる。

グラディウスII 4000MAC 300点 安全地帯めーっけ

◀新潟県 ★山本尚行クン

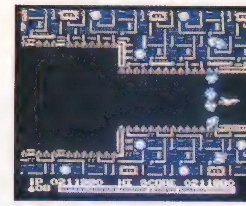
〈解説〉 有効な安全地帯3か所を紹介しよう。1つ目はギーガとの対決時の画面の右下。2つ目は、ボスキャラ面のカバードコアとの対決時の、同じく画面右下。そして3つ目は、高速スクロール後に壁がはがれてくる細い通路での画面右端中央。ここは1度やられて復活する時に、自機の出現と同時に✚ボタンの右を押し続けるだけで到達できる、特に有効な場所だぞ。



⬆オプションが4つあれば、こんなカンジに攻撃できる！

⬇正々堂々と戦ってちゃ、とてもかなわないキミだって……。





⬆自機の後ろをギリギリの間で壁が通りすぎてゆくぅーっ！

グラディウスII 4000MAC 400点 Rオプションの活用

◀栃木県 ★加藤隆行クン

〈解説〉 テイルガンを使っている時にオプションを回転させる（オプションを5回選択するとなるアレ）。そして自機を画面の左端に寄せて弾を射つと、その弾がなんと画面の右側から逆向きに飛んでくるのだ！

このワザが1番有効なのは3面かな。岩陰に隠れた敵を、画面の右側から出る弾で倒しておけばずいぶん楽になるもんね。でもこのワザを使いこなすには、それなりのウデも必要だゾ。



⬆5回目のオプションを取って、オプションを回転させる。



⬅ほらネ、画面の右側から自分の弾が飛んできちゃうんだぉ！

50位 ベストプレープロ野球

リーグデータを出して、Fチームの監督名を「そのへ」にする。Ⓐボタンで前画面に戻って、Ⅰコンをセレクト、右、左の順に押す。するとチェックウインドウが出て来て音楽が聞けたり、優勝シーンなどが見られる。

このゲーム、ウラワザがすごく多いね。

51位 松本亨の株式必勝法

名前を入力するときに、「くれじっと」と入れると制作者の紹介が始まり、「ぴくちゃー」と入れると、ゲームの全画面を見ることができる。両方とも、このあとでゲームをすることができる。

画面を見てるだけでも楽しいよ。

52位 アイスホッケー

プレイ中にⅠコンの左とジョイスティックの右を同時に押し、そのままの状態でAボタンを押すと、キャラが小さくなってしまう。もう一度Aボタンを押すか、壁にぶつかると元の大きさに戻る。

役に立つわけじゃないけど、見ておもしろい技だね。

53位 マニアックマンション

パスワードで「よいおとききたいなあ」と入力すると、サウンドセレクトモードになる。✚ボタンの左右で14種類のBGMを選択、Ⓐでスタート、Ⓑでストップ。また、パスワードに「JALECO」と入力すると、「じぶんのちからでいこうね。」と表示される。

54位 ナポレオン戦記

タイトル画面でⅡコンのⒶⒷと左を押しながらスタートすると、サウンドチェックモードになる。

毎度おなじみサウンドモード、これのはⅡコンっていうのがミソ。探してみたけど見逃してたなんて人が多いんじゃないかな？

55位 ウィザードリィ

まず、戦闘状態で「ハマン」か「マハマン」の呪文を、なくなるまで使う。そして、「マロール」か「転移の指輪」でテレポートすると、レベルが下がる。でも、経験値や特性値は以前のままなので、宿屋に泊まるとレベルが元に戻り、同時にHPがアップする。上級者向けのウラ技だ。

56位 熱血高校ドッジボール部

対抗試合を選んで、プレイヤーⅠがアメリカを選ぶ。（プレイヤー2はどこでもいい）そしてプレイヤーⅠは、ポジション変更でウイリアムをⅠにおき、ⅠコンのⒶを6回押して、Ⓑボタンでウイリアム以外のポジションをキャンセルする。プレイヤー2側を適当に決めてスタートすると、プレイヤーⅠが全員ウイリアムになる。

全員同じだと、なんだかややこしいね。



⬆右を向いても左を向いても、みーんなウィリアム!?

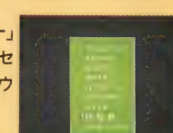
57位 ベストプレープロ野球

まず、「チームデータ」→「選手データ」を選ぶ。次に、ピッチャーにカーソルを合わせてセレクトを押す。最後に「カラー」を選んでセレクトを押す。すると、ピッチャーの名前が変わり、画面もおかしくなる。

バックアップデータの内容も変わるので注意。

58位 大戦略

ゲームスタート時に、「マネー」にカーソルを合わせ、Ⅰコンのセレクトとⓑボタンを押すと、サウンドテスト画面になる。



サウンドテストは流行ったね。

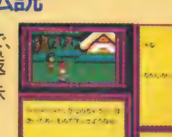
59位 霧のロンドン殺人事件

タイトル画面でⒶボタンを20回押してスタートすると、サウンドチェックモードに、同じくタイトル画面でⒶボタンを30回押してスタートするとゲームに出て来る全画面を見ることができる。

数え間違えないようにね。

60位 リサの妖精伝説

第2章にあるお菓子の家の前で、「見る→お菓子の家」を12回繰り返すと、おかしなメッセージが表示され、その後Ⓐボタンを押すと、なぜかリセットされてしまう。



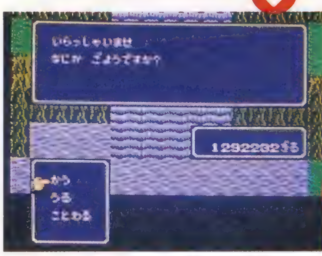
桃太郎電鉄：上を押しながらゲームを始めると、スタート時の所持金が2億円になる。同じく右で1億円、左で5千万円、下で1千万円の所持金になる。ついでに、別府の隠れ温泉を含め、全国にある温泉をすべて買い占めると、女湯が覗けるようになる。

ファイナルファンタジーII
4000MAC 280点
◀神奈川県
★金井勝クン

滝の中に魔法屋が


➡最後の城に通じる洞窟の地下3階にある滝のいちばん下だ。

〈解説〉 パンデモニウムに通じる洞窟の滝の中に、なんと魔法屋が発見された。そこでは、町の魔法屋では買えないデスやバーサクなどの、強力な魔法の本を売っているのだ。



⬆滝の中に入り、行き止まりの所でⒶボタンを押すと、ほら、お店があった。



⬆値段は高いけど、強力な黒魔法の本を買うことができるのだ。

半熟英雄
2000MAC 200点
◀愛媛県
★二神渉クン

サウンドテスト

〈解説〉 タイトル画面の時、コントローラーIIで次のコマンドを入力しょう。Ⓐを押す→Ⓑを押す→Ⓑを離す→Ⓑを押す→Ⓐを離す→Ⓐを押す→Ⓑを離す→Ⓑを押す→Ⓐを離す→✚の右を押す→✚の右とⒷを離す。これでIIコンの✚の上下でBGM、左右で効果音が楽しめるのだ。

このサウンドテストコマンドは、ボタンを押したら、離すの指示があるまでは、ずっと押しっぱなしにしてなきゃダメ。注意してね！



⬅タイトル画面でコマンドを入力して、BGMを楽しもう。


⬆サウンドテストはフィールドマップ上でもできるんだ。ゲーム中の息抜きには最適だね。

61位 アスピック
タイトル画面でスタートボタンを押す。ディスクをロードしはじめるので、読み終わる前にIコンのⒶ・Ⓑ・スタート・セレクトをすべて押しながら、IIコンのマイクに叫び続ける。すると、いきなりエンディングが見れてしまうのだ。

64位 究極ハリキリスタジアム
デッドボールを受けたとき、打者が倒れている間に、打者を操作している側のプレイヤーが、Ⓐ・Ⓑボタンを交互に20回以上押す。すると打者が投手に殴りかかる。さらにⒶ・Ⓑを交互に押し続けると、殴りあいができる。対COMでも2Pでもどちらでも可能。

68位 太陽の神殿

コンピュータに主人公の名前を決めてもらって、「かわる」を実行すると、主人公と女の子が自己紹介をする。

あ、こちらこそよろしくぅ♡

62位 ベストプレープロ野球
全チームをコンピュータモードの公式戦にして、セレクトを押しながらIコンのⒶボタンを押すと、オートプレイで自動的に試合が進む。1つのチームがマニュアルにしてあれば、そのチームの試合のときに解除される。

130試合も見てるわけにはいかないもんね。

65位 ファミコンウォーズ
ゲームスタート画面のときに、IIコンのⒶⒷボタン、IコンのⒶⒷボタンを押しながらスタートボタンを押すと、セーブデータがクリアされる。

ウラワザを探してて、知らずにこうしちゃって泣いた人がけっこういたらしいよ。かわいそうにねえ。

69位 西遊記ワールド

Iコンの上→下→上→下→Ⓐ→Ⓑ→スタートで最強装備になる。

また、IコンのⒶ・Ⓑを押しながら上で面セレクト。ついでにコンティニューは、下+スタートだ。

63位 太陽の神殿
尼僧院に行き、イシュチェルの玉を手に入れる。その場で「洗う→イシュチェルの玉」「置く→チャック→モールの剣」、「洗う→ライター」を実行。「特に変わりはないようですが」と表示されたら、Ⓐ・セレクト・スタートを同時に押すとピクチャーとアイテムの選択ができる。さらに、ゲームを再開してスグ「引く」を選び、A・セレクト・スタートを同時に押すと、サウンドセレクトに。



⬆ゲームを離れて音楽だけを純粋に楽しみたい時もあるよね。

66位 えりかとさとるの夢冒険

画面に「序章」の文字が出たら、ずっとスタートボタンを押しているようにすると、序章を見ないでゲームが始められる。

毎回じゃ飽きるもんね。

67位 怒 IKARI II
2人でプレイしていてやられたとき、すぐにやられたほうのコントローラを「ⒶⒷⒷⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒶⒷ」の順で押すとコンティニューできる。ただし、2人同時にやられてしまうとできない。

エンディングを目指すなら、これは常識だね。

70位 忍者くん阿修羅の章
タイトル画面のときにIコンをⒶⒷⒶⒷⒷⒶⒷⒶの順に押してスタートすると、その時点でのハイスコアに固定されて、それ以上の点数が出ても記録されない。

いつでも1番でいたい人にはオススメ。だけどリセットされたらそれまでだよ。

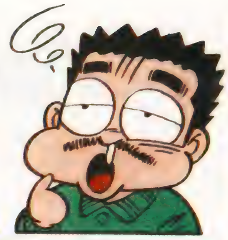
71位 リップルアイランド

パスワードを「さかいあつし」と入力してスタートさせると、一番いいエンディングを見れる。

お姫様と仲良くなるのは2番目にいいエンディングなんだ。

ベスト100 98位 ぎゅわんぶらあ自己中心派：パスワードを「たこはしになさい」と入力してスタートすると、タコ派で池袋・新宿・五反田・下北沢を制圧した状態でゲームが始まる。

ハリーのおやじ 小ネタさんいらっしゃい



オースッ!! オヤジは今日も元気モリモリ、ヤル気まんまん、さぁーいらっしゃい、いらっしゃい、小ネタさんいらっしゃあーいっ!!

すぐ始められるのだ

ファイナルファンタジーII

東京都 井上健一クン

電源を入れたら、すぐリセットボタンを押してしまおう。これで、うっとうしいプロローグ部分をとばして、すぐにゲームが始められるのだ。



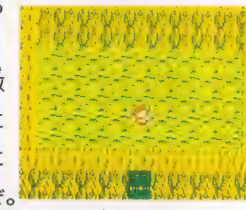
⬆タイトル画面の時、リセットしちゃえば、この部分がとばせるよ。

無駄な戦闘はさけよ

ファイナルファンタジーII

兵庫県 岡村雄平クン

ダンジョン内の扉のある小部屋から外に出る時に、レベル1のデジョンを使おう。こうすればMP1の消費で、敵に出会わずに扉のすぐ外に脱出できるぞ。



小部屋から出る時って敵と出会いやすいもんね⬆



フェンスにめりこんだ!?

ファミリースタジアム'88

島根県 松本孝行クン

センター後方の外野フェンスに野手をへばりつかせ、左に動かそう。すると野手はフェンスにのめり込んだり、場外へ出てしまうのだ。かせんじきでは3塁側ベンチ付近でも場外へ出られるぞ。



⬅ほーら、フェンスをくぐり抜けて、こんな所に出ちゃった。

BGMが速くなる

ファイナルファンタジーII

神奈川県 石上武クン

戦闘中、誰でもいいから"もちもの"コマンドを選び、右手か左手にカーソルを合わせ、Ⓐボタンを押しっぱなしにする。すると、BGMのテンポがちょっと速くなるのだ。



⬆軽快なテンポのBGMで戦闘シーンを盛り上げよう。

72位 コナミワイワイワールド

ゲームはワルダーを倒した後、コナミマンのアップでエンディングになる。そのとき、ⅠコンのⒷを押すと、BGMが流れる。この状態で✚ボタンの上→Ⓑを押すと曲が変わる。その後は✚ボタンの上下で曲が変わる。

エンディングまでが一苦労だね。

73位 妖怪道中記

タイトル画面でコントローラIIのⒶ・Ⓑ・上を押しながらリセットを押すと、テストモードになり、キャラのGRPやBGM、効果音を自由に選択することができる。



74位 双截龍(ダブルドラゴン)

ミッション2のボスのいるビルに行く。1階の敵2人を倒してしばらく待つと、2階の敵がエレベータを降りて来る。1人だけ倒して3階に上がり、スグ1階に降りる。すると、2階から1階に降りてきた敵がいなくなっているので、その敵がいた場所に向かって攻撃すると、イキナリ経験値が増えて、最高レベルの7になる。

ちょっとややこしいのが難点だけど、なかなかお得な技だね。



⬆"戦ってる"って感じが出ないのが残念といえば残念。

75位 東方見文録

IIコンのⒶボタンを押しながらリセットするとサウンドテスト。Ⓑボタンを押しながらリセットすると不思議な風景のモードに。ゲーム中にIIコンの上とⒷボタンを押すとモノクロ画面になる。

ウラワザのサービス満点なゲームだね。

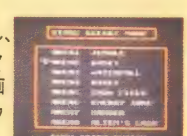
76位 仮面ライダーBLACK

IIコンのⒶⒷと上か下を押しながらスタートボタンを押すと、エンディング画面を見ることができる。（上を押しながらだとハッピーエンド、下を押しながらだとバッドエンディングになる。）

最終画面ワザも'88年のトレンドね。

77位 魂斗羅

タイトル画面でスタートを押し、すぐ✚ボタンの左上とⒶとセレクトを押すと、ラウンドセレクト画面になる。✚ボタンで好きなラウンドを選択してスタートできる。



78位 ガンスモーク

タイトル画面の間にⅠコンのⒶを4回、セレクトを4回、右を2回押すと、最初からマシンガンを持っている。また、ゲームオーバーになったら、ⅠコンのⒶボタンを押しながら、Ⓑ上下左右Ⓑ上下左右の順で押してスタートするとコンティニューできる。

79位 彷魔が刻

タイトル画面で、IIコンのⒷをずっとおしたまま、Ⅰコンの上→Ⓑ→右→左→下→右→左→Ⓐ→Ⓑ→右→セレクト→Ⓑ→下でスタート。プレイ中にIIコンのⒶを押すと次のステージに、Ⓑを押すと強制的にジーキル←→ハイドに変身する。

80位 桃太郎電鉄

3人プレイにして、上から「モモタロ」・「びじゅつ」・「しつ」という名前にしてスタートすると、ゲーム中のGRPを見ることができる。また、同じく「モモタロ」・「おんがく」・「しつ」にすると、ゲーム中のBGMを聞くことができるようになる。

81位 独眼竜政宗

まず出兵で個別を選び、旗以外の部隊を20騎ずつ選択する。出兵はできませんと言われるが、こりずにもう一度同じ動作を行なう。その後旗1部隊＋他の部隊20騎ずつで出陣し、わざと負ける。すると、すべての部隊の数が255騎前後になる。

82位 魔塔の崩壊

名前を、上から「HAHI」・「TELL」・「けいこ」と登録してスタート。するとメニューが表示され、好きな面からスタートできる。また、この状態でゲームを始めると、IIコンのⒶでライフの上限アップ、上で回復、右でWPの使用回数の増加、Ⓑで近くの扉にワープできる。

ファミリースタジアム'88：タイトル画面でⅠコンのⒶ・Ⓑを同時に押しながらスタートボタンを押すと、ピッカリプロ（制作スタッフ）の紹介画面になる。

絶好調

ウラ㊙電話局!!



最新のウラワザを電話で聞けちゃうゾ。みんなも最寄の番号にビシバシかけよう。でも番号は正確にネ！

★東京
03-236-1600

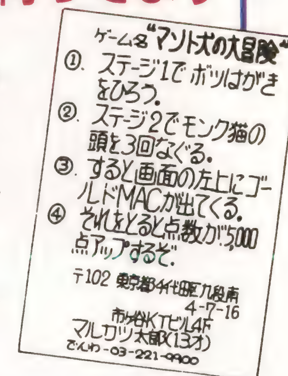
★大阪
06-709-1600

★高松
0878-61-1600

ウラ技情報 ガンガン 待ってます

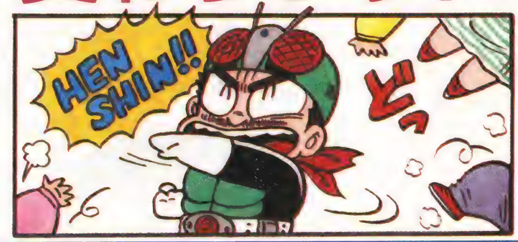
キミもウラワザを報告しよう！ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・ゲーム名・ワザのくわしいやり方を書いて、下のあて先まで送ってネ。採用者にはG・MACと１点につき10円分の図書券をあげちゃうヨ！

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F
㊙ファミコン編集部
ウラワザ警備隊　係

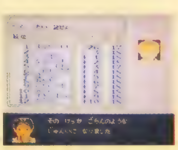


次号から ウラワザ警備隊が変わります!

全国50万マルカツ読者の皆さんの熱い期待と注目のなか、ウラワザ警備隊が、次号から元気にパワーアップします！　ウラワザ情報を今以上に載せていくのはもちろんのこと、新コーナーも次々と誕生!!　ゲームテクニック最先端の話題や、知る人ぞ知る昔むか〜しのゲームの話、プログラム解析からズルッこ技まで、ゲームのことなら何でもおまかせの情報満載ページに変身するのだ。とにかく、次号を楽しみに待っててくれ!!



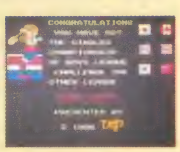
83位 ナムコクラシック



各ホールで叩きまくり、ワースト記録を続けていくと、いきなりスコアがアンダーパー近くになる。

これでトーナメントを勝ち抜けば、ナムコクラシックも楽勝だね。

84位 スーパーダイナミックスバドミントン



コンティニューモードで「BOMP」とパスワードを入れ、IIコンのABボタンを押したままスタートするとエンディング画面になる。

今度は自力で、ね！

85位 横浜港連続殺人事件



死に際の野毛山に密輸組織のアジトについて聞く。その後"あたりのひと"のいる所で、洋子を画面に出す。そして、"あたりのひと"の写真を撮ると画面がバグる。

86位 ナイトライダー



プレイ中にIコンの上を押しながらリセットすると、いきなりエンディングが始まる。

ちょっと地味なエンディングだけど、面倒な操作がなくていいね。

87位 三国志　中原の覇者

合戦モードで、となりに敵部隊がいる状態で、機動力を3にして攻撃を選択。攻撃方向を決めた後で、Ⓑボタンを押してキャンセルする。もう一度同じ動作を繰り返すと、機動力が40になる。

カンタンに戦いに勝ててしまうというお得なワザだ。

88位 亜空戦記ライジン

3人目の名前を「PHOTO」にして、その名前を選択してプレイすると、自機が無敵になる。また、おなじように3人目の名前を「GOJIRA」+「1」・「2」・「3」・「4」のいずれかの数字にすると、その数字のステージからスタートする。

89位 エリュシオン

「ままらいいひひ」を5回繰り返して入力し、"黄金のくわ"を装備して国王に会うと、アイレックス族のエンディング。「とうきようしよせきはにほんいちえりしゆおんもにほんいち」と入力し、「赤い糸」を装備して国王に会うと、ディオネー族のエンディングが見れる。

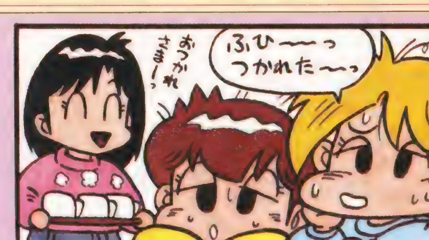
90位 不動明王伝



パスワードを、「MISSMATCH」と入力、残りは■で埋めてスタートする、すべてのアイテムを持った状態で、最終面からゲームを始めることができる。

ますます進むか、ウラワザのAV指向

'88ウラワ・ザ・ベスト100どうだった？こうして一挙に振り返ってみると、去年はラウンドセレクトやサウンドテストといったウラワザが多かったみたいだね。上手な人もそうでない人も、最後までクリアできるように、素敵な音楽だけでも聞けるようにって、色々考えてくれてたんだよね。



さて、今年はどんなウラワザが出てくるんだろうね？　ちょっとしたことでも見逃さずに、もし何か見つけたら、すぐにハガキ送ってね！

ベスト100　100位

ヒットラーの復活　トップシークレット：エリア7の隠れ通信室に入り、「交信」→「右の壁を叩く」→「盗聴」。すると、Ⓐボタンと Ⓑボタンを同時に押すことにより、いつでもオプションが装備できるようになる。

今回はウラワザのボツはがきをとりあげてみたぞ!!





原点に帰った、と評判の『新帰ボツ』。掲載者には、マント犬バッジ＋αをプレゼントするぞ!!

新無責任男

しん　むせきにんおとこ

菊川涼音の勝手にSuper Famicom

スーパーファミコン

イラスト　若林健次

サンプリング機能と全自動作曲家

「サンプリング、サンプリング、ヤッホー、ヤッホー！」というわけで、サンプリング周波数44.1KHz。量子化16ビット。いきなりハードな数字で始まりましたが、これはCD（コンパクトディスク）の規格です。

すでに発表になった通り、スーパーファミコンのサウンド機能には、サンプラー音源というのがあります。これを使うと、デジタル信号に変換された人間の生の声などを、ゲームの効果音に取り入れることができます。しかし、私はスーパーファミコンのサンプラーにはもっと秘密が隠されているのではと疑っています。

その疑問とは、デジタル→アナログの変換だけではなく、アナログ→デジタルの変換ができるのではないかということです。

たとえば、テープに録音したキミの声をA／D（アナログ／デジタル）変換してゲームに取り込む。すると、ゲームのキャラクターがきみの声で「ウーヤーター！」などと叫ぶのです。

その逆に、スライムなんかを大嫌いな奴の声にしておけば、剣で切りつけるたびに「ウガゲゴゴ」なんて苦しんでくれるわけです。でも、これってちょっと人生後ろ向きの遊びだね。

スーパーファミコンのサンプリング音源に関してはもうひとつ？があります。それは、頭のところで書いたサンプリング周波数と量子化の数値が発表されていないことです。なぜならば、この2つが音質を決定的に支配する要素だからです。

常識的に考えれば、サンプリング周波数というものは8KHzもあれば十分なのです。それで電話の声程度の音質は得られるのです。しかし、もしかするとCDと同じような規格かも知れません。本格的な作曲ソフトを売りに出す気があるならば、それは強力な武器になります。

「オトッキー」というなんとも楽しい作曲ソフトというかゲームがありましたが、ソフト次第ではスーパーファミコンが作曲＆自動演奏のマシーンと化す可能性もあるわけです。

その究極の音楽ソフトの名は「ロボバッハ」。むむ、すでに流行遅れのネーミング。しかし、私はくじけない。ロボバッハは拡張スロットにつなぐMIDIアダプターと、古今東西の作曲のネタがつまったROMカセットから構成されます。

もちろんROMカセットは音楽のジャンルによって「アイドル」「演歌」「ヘビメタ」などのバリエーションがあります。また、バッテリーバックアップのRAMがあって、使う人の作曲のクセを覚えてくれるのはいうまでもありません。したがって、これを使って作曲しているうちにロボバッハはいつのまにか自動作曲ができるようになります。つまり、プロの作曲家がこれを一定期間使えば、後はロボバッハがすべて仕事を代わってくれるわけです。

恐るべしスーパーファミコン。すごいぞロボバッハ。これ1台あれば、オーケストラの演奏も、マルカツ編集部の好きなカラオケも、学校の演奏会もみんなできてしまう。

ただし、同時に出力できるのは8音までという制限がありますから、オーケストラも大編成はちょっとつらい。せいぜい小編成の室内楽まででしょう。さらに困るのは、カセットのバッテリーが3年で消耗して、せっかく学習したロボバッハの頭が空っぽになってしまうことです。



近況報告――パソコン通信の趣味がこうじて、ついに自室に電話をひいてしまった私。今月からみかか（NTTのこと）からの請求書が怖い。

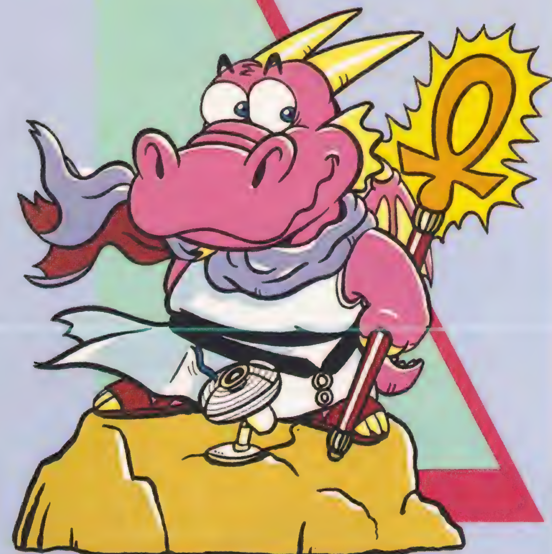
解説

サンプリング――アナログ信号をデジタルに変えるとき、短い時間をおいて一瞬ごとに信号を取りこみます。この作業がサンプリング、取りこむ間隔を表すのがサンプリング周波数です。

量子化――サンプリングで取り出した電気的信号の大きさを、デジタル量に変えることです。この過程をへてアナログ信号は2進数のデータになります。

※この記事は実在の商品、人物、団体、会社等には関係ありません。

新作情報 ドラゴンプレス



イラスト／早川茂喜

記号の見方

T ファミトレ	(予) 予価	ACT アクション	SLG シミュレーション
B バックアップ付き		RPG ロールプレイング	SPG スポーツ
3 3Dシステム対応		A·RPG アクションロールプレイング	PZG パズルゲーム
片 片面ディスク		AVG アドベンチャー	ETC その他
W 書き換えのみ		STG シューティング	※画面は開発中のものです

究極タイガー

R カセット	—	STG	CBS ソニーグループ	¥5,900	7月発売予定

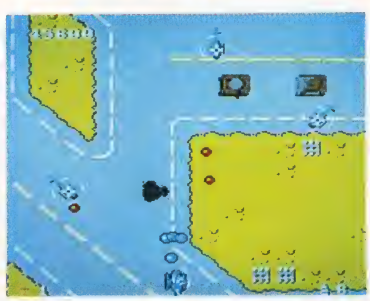
最新鋭ヘリがSTGをアツくする!!

ゲームセンターでボクたちの100円玉を失くさせた『究極タイガー』が、ついに移植される。「究極」という名にふさわしいハードSTGは、だれもが移植を待ち望んでいたはずだ。

ゲームフィールドを舞う最新鋭ヘリの武器は強力。パワーアップアイテムを取れば、さらにハデなシューティングシーンを見せてくれる。特定の敵を倒せば、パワーアップアイテムが出現。そのうちの4色に変色するアイテムで武器が変更できる。3方向に弾を放つもの、自機の四方に十字状に弾を撃つものなどの4種の武器を使いわけ、猛烈に迫りくる敵を倒すのだ。

C級の難度を誇るシューティングだけに、画面上の敵や敵から放たれる弾は、目をそむけたくなるほどの数でキミに飛来する。ピンチになったら、広範囲の敵にダメージを与えるボンバーを有効に使おう。

そして圧巻は敵のステージボスたち。独特の動き、強力な武器でキミの最新鋭ヘリに襲いかかる。これが究極STGだ。



⬆空中からはヘリ、地上からは戦車が、絶え間なく攻撃をしかけてくる。



⬅赤く変色し、爆発寸前の敵大型ヘリ。こいつを倒すと、パワーアップアイテムが出てくるんだ。



⬆前方に扇状に3つの弾を打ち出す。ゲームを通して、この武器がかなり有効。パワーアップすれば連射できるようになる。



➡強力なレーザーを打つこともできる。威力は強いが、広範囲の敵を倒すことはできない。



⬅ステージボスのひとつ。左右にすばやく動きながら、数十発の弾を連射してくる。

〈ナムコ〉期待の新作を一挙公開！

デビルマン

R	―	ACT	ナムコ	¥5,500	3月24日発売

裏切り者の汚名をうけてデビルマンが戦う

暗い氷の世界から悪魔たちがよみがえる。魔王ゼノン率いるデーモン一族が人間世界に恐怖をもたらしたのだ…。そう、永井豪原作の『デビルマン』が、ついにアクションゲームとしてファミコンに登場する。デビルマンは、デーモンの肉体と魔力、そして人間の持つ正義の心を兼ねそなえた男。その悪魔人間が、かつての同胞、デーモン一族に挑む物語だ。

恋人の美樹ちゃんを守り、人々の助けを借りて魔王ゼノンに立ち向う。人間の姿である不動明から、デビルマン、デビルウィングで空を飛ぶ巨大デビルマンへと変身し、デーモン一族を倒すのだ。悪のパワーと正義の心が、人間世界を平和に導く。



⬅巨大デビルマンに変身！ デビルウィングで空を飛べ。



➡生物研究所に侵入。醜い魔物の姿になった人間の標本が…。





➡メッセージ画面では、悪魔たちの姿がより一層リアルに映し出される。

⬆永井豪原作の『デビルマン』。TV版より、物語も絵も恐いのだ。必見ね。

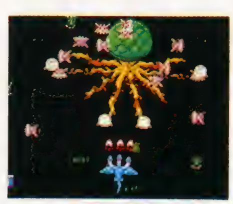
ドラゴンスピリット

R	―	STG	ナムコ	¥5,200	3月28日発売

あの『ドラスピ』がパワーアップして登場

アーケード版、PCエンジン版の続編にあたる、新たなドラゴン伝説が誕生する。アーケードやPCエンジンでのラストシーンである、魔宮の王ザウエルとの戦いからゲームは始まる。この戦いに勝つとゲームの本編へ、負けると入門編に突入する。入門編の難度は低いけど、今回の大ボスの邪神ガルダの正体を見ることはできないんだ。

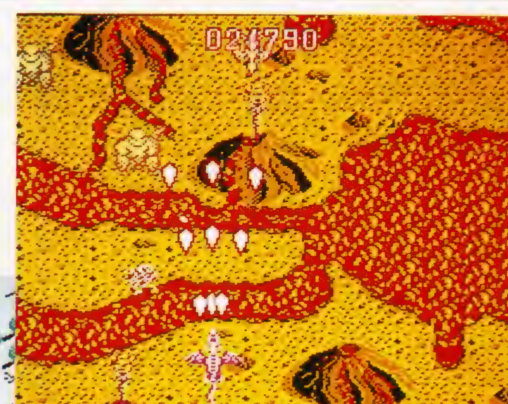
パワーアップさせ、マイキャラであるドラゴンの首を3本に増やしたり、巨大な敵ボスが動めくシーンなどは今までの『ドラスピ』と同じ。FC版ではさらに、オプションとなる小型ドラゴンが現れる「スモールオプション」や、地震を起こし敵を倒す「パワーボム」などのアイテムが増えている。



⬅3面で現れるボス、グリテリアス。数々の花粉をばらまき、ドラゴンを攻撃する。巨大な植物の化け物だ。



⬅地上にある赤・青の卵や、点滅する敵を倒すとパワーアップアイテムが出現する。対空用ファイアーをパワーアップさせるのだ。



⬆火山が炎を吹きあげ、ドラゴンの進行を妨げる。これがドリアマの火山のステージ。双頭の火の鳥ラウンドフィーニックスがボス。

メーカースクランブルインフォメーション　サン電子

この夏発売予定の『なんてったってベースボール』は、FC初のダブルカセット方式です。これは本体カセットに、データ部分の子ガメカセットをさし替えることにより、毎年新データでゲームができるというものです。

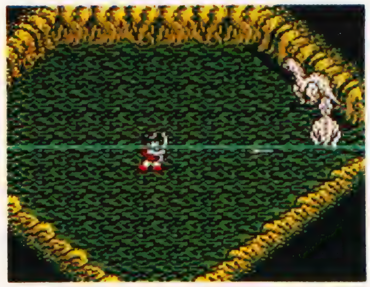
ドラゴンバスターII 闇の封印

R カセット	—	ACT	ナムコ	価格未定	発売日未定

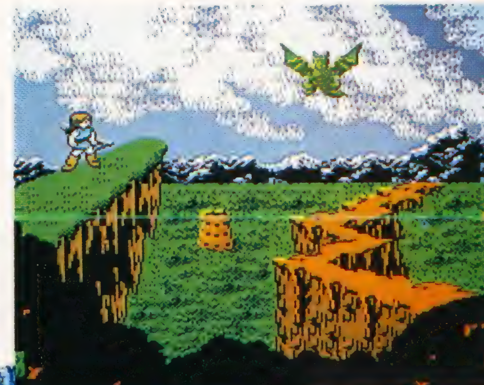
聖なる剣を求めて、うす暗い迷宮へ

前作の激闘のはるか昔、魔物やドラゴンが悪の限りをつくしていた頃の物語。人々は恐怖にうち震えながらも、妖精たちのいう「聖剣伝説」を心の支えにし希望を失なうことはなかった。それは、「ドラゴンの持つ聖なる剣が、人々を救う」というもの。そして、小柄ながらの達人・カールがドラゴン山に向うのである。

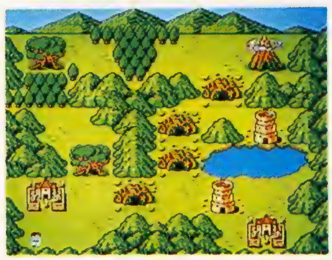
数ある迷宮から進むべき道を選んで、その1つに足を踏み入れる。カギを手に入れ迷宮をクリアし、さらに先へと進むのだ。うす暗い迷宮の中では遠く先の方は見えない。歩みを進めるにつれ、少しずつ先の方が見えてくるという、まさにダンジョンの中という雰囲気を味わえるアクションゲームだ。ドラゴン山にいるドラゴンとの戦いまで、戦士に休息は許されない!!



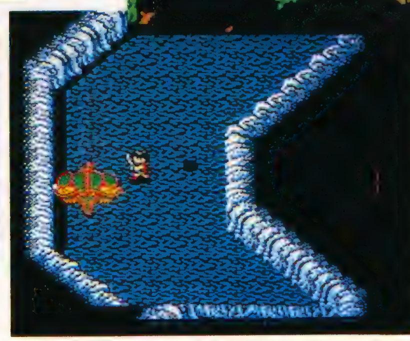
⬅カールは敵の攻撃をうけると服の色が変わっていく。赤は死ぬ寸前。



⬆タイトルデモよりのワンカット。小柄な弓の達人、カールが聖なる剣を求めて、今旅立つ。



⬆ラウンドマップ画面。ここでカールの進むべき道を選択するのだ。



⬅ドラゴンとの戦い。カールの矢が当たって、赤くなる部分が敵の弱点だ。まずは弱点を探せ。

早打ちスーパー囲碁

—	ETC	ナムコ	¥5,900	3月3日発売	R カセット

囲碁ファン待望の本格派

これまでの囲碁ソフトに物足りなさを感じてるアナタ、ニュースです。初心者から上級者まで楽しめるモード設定、もちろん友達との対局も可能です。対局モードでは、「まった」をかけて一手前から打ち直したり、「仮打」といって自分の好きなように石を並べて考えてみることもできます。1Pでも本格的な本因坊(最高位)戦に取り組めます。



⬅これから始めたい人から、本格的に楽しみたい人まで、囲碁ファンのレベルに応じてゲームができる。

天下一武士(仮称)

—	ACT	ナムコ	価格未定	発売日未定	R カセット

いきなり"技あり"の拳法ぢゃ



⬅複雑な操作方法などないから、難しい技でもスムーズに繰りだせる。クエストモードが面白そうだね。

とっても簡単な操作で、多種多彩の技をくりだせる拳法アクション。1P、2P対戦、クエストモードと3タイプのモードがある。RPG仕立てのクエストモードで謎解きや敵を倒す。そうして育てたキミのキャラクターを使って、2P対戦モードで友達と試合することもできるらしいんだ。

勝負の世界は強いヤツがのしあがる！

マインドシーカー

—	ETC	ナムコ	価格未定	発売日未定	R カセット

清田くんから超能力伝授

これまでのジャンルにない、超能力養成ソフトが出現した。コーチは世界にも通用する超能力者、清田益章だ。開発センターで超能力の基本となる透視・念力・予知のトレーニングを積み、これに合格すれば街に出てスプーン曲げなどのイベントにチャレンジ。このゲームをすれば、キミも超能力者に一歩近づくことができるのだ。



⬅あの清田くんが超能力を養うためのアドバイスをしてくれる。キミは超能力を使ってなにをするのかな?

※シャープC1では遊べません

メーカースクランブルインフォメーション ナツメ

『ダンジョン＆マジック』の次に予定している『地獄のインナーウォーズ アバドックス』はとっても変わったシューティングゲームなんです。なんと下方向にスクロールしちゃったりするんですよ。期待しててね。

必殺道場破り

カセット	—	ACT	シグマ	価格未定	発売日未定

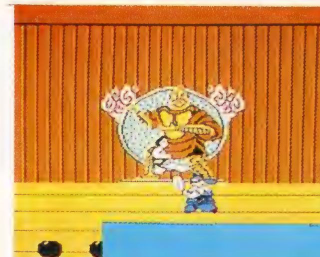
武術を極め、武道界の統一を目指せ♥

武術道場の統一という目的を道場破りというアクション形式で進めていくシミュレーションゲーム。対戦する相手は、空手、剣道、ヌンチャク、くさりがまなどの達人ばかり。他流派の道場を破ると、その道場を自分のものにすることができるし、倒した相手の武術も使えるようになる。

道場を持っていると、入門者が入ってきて弟子を持つことができる。弟子は、武術道場の統一には不可欠なのだ。道場破りに行っている間、道場を持たない流れ者たちから道場を守る役目を果してくれる。この弟子もマイキャラ同様、修業をすればどんどん強くなっていく。また、このゲームは武術の修得だけでなく、流派によって必要な武具、防具を買わなくてはならない。頭脳とカケヒキ、力と技の勝負なのだ。



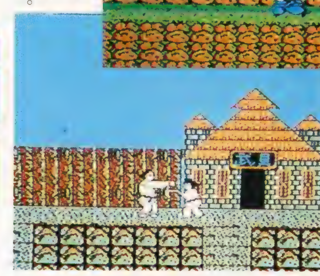
⬅敵は少林寺や太極拳、棒術などの達人ばかり。敵の得意技によって戦い方を考えよう



⬅勝ち取った道場には、ながれ者が道場破りにくるぞ。返り打ちにしようぜ。



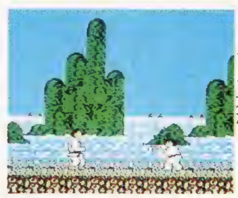
➡道場破りに行く道中にも、いろいろな敵がいるのだ。



⬅武具屋に入ると、流派ごとの武器を売っている。買えば派派の技が使える。



⬆道場破りをする前に、ながれ者と1試合。キックが主人公の得意技だ。



⬅相手はくさりがまの使い手だ。うかつに近よるとダメージ大だ。

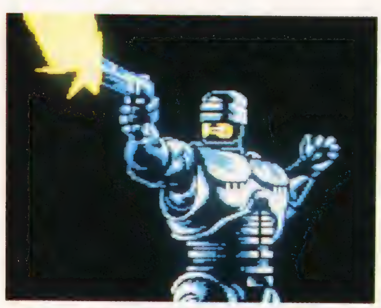
ロボコップ

カセット	—	ACT	データイースト	価格未定	発売日未定

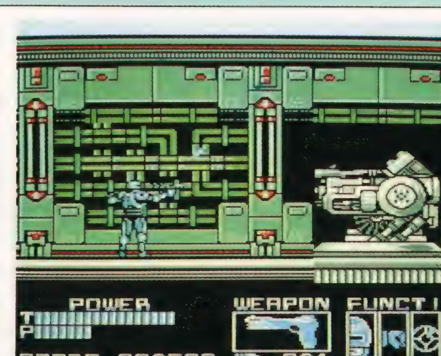
キミのヒーロー願望が満たされる

無敵のヒーロー『ロボコップ』、昨年公開された近未来SF映画がゲームになった。サイボーグ警官となったロボコップが、ゲリラの潜む市庁舎や麻薬工場にいる悪人をやっつける。ゲームは全6ステージ構成であり、ステージを進めるごとに自分をサイボーグ警官に改造したオムニ社の狙いが見えてくる。本当の悪は誰なのか!? 映画のようなストーリー展開のあるアクションゲームなのだ。

科学の粋を集結して造られたロボコップは、通常オート9という大腿部に組み込まれた大型拳銃とパンチを武器にする。さらに、アイテムを取ることで、マシンガン・手榴弾・コブラ砲といった強力兵器も使えるようになる。彼こそ最強のヒーロー、同時にキミでもあるのだ。



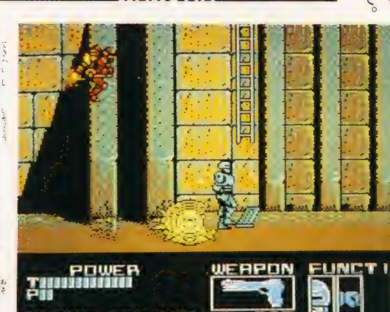
⬅アメコミみたいなムードのグラフィック。ロボコップの銃が火を吹く。



⬅巨大な兵器がロボコップの前に立ちふさがる。攻撃ボタンを押し続け、破壊力の高い弾を撃て。



⬅弾の無駄使いは禁物。弱い敵はパンチでぶちのめそう。



➡敵兵士が上空からロボコップを襲う。数々のピンチを切り抜け、真の悪を倒せ。

メーカースクランブルインフォメーション | シグマ商事

『必殺道場破り』のキャラクターが描かれたカレンダーを、50名にプレゼントします。希望者は㊙編集部『必殺道場破りカレンダー』係まで。しめ切りは2月22日。また03-400-1061でテレフォンサービスもやってます。

ドラゴン忍者

R カセット	—	ACT	データイースト	価格未定	発売日未定

摩天楼を忍者が走る…

大統領が誘拐された！　ホワイトハウスでは、この大事件解決のため、ＣＩＡの諜報部員を派遣したが、失敗に終ってしまった。最後の手段として、白羽の矢が立てられたのが、忍術を駆使し、すご腕といわれているドラゴンだった。

ドラゴンの得意技は、辛い修業で得た数々の忍術、手裏剣など。アーケード版のハデなアクションシーンはそのままだぞ。



⬆ニンジャに誘拐された大統領を救出しろという指令が飛ぶ。出動だっ!!


⬇これがすご腕の男たち、ブルースとジャッキーだ。２Ｐもできるぞ。


⬆基本はパンチとキックだ。もちろん様々な必殺ワザを繰り出すことができる。

アイドル八犬伝

R カセット	—	AVG	トーワチキ	￥6,000	6月発売予定

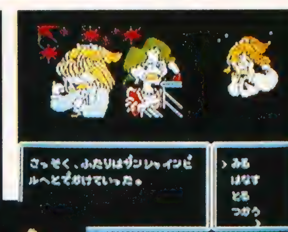
美しい少女が、スターへの階段をのぼる

西園寺家は日本有数の大財閥。その当主が「遺産のすべてを３人の娘のひとりだけに譲る」と言いだしたからさあ大変。末っ娘のエリカは、当主に認めてもらうため、好きな歌を生かしてアイドルになることを決意する。エリカを助けてくれる７人の仲間を探し、堂々デビューをはたすのだ。だが、芸能界には暗黒イロモノ大王が、アイドルたちをその毒牙にかけているのであった…。

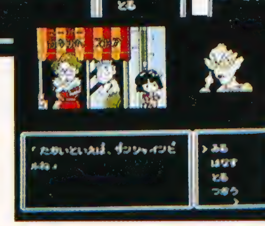

⬆西園寺エリカはちょっとチャームな女の子。でも、アイドルへの道は険しいぞ。



⬆占いの結果をたよりに、エリカの仲間探しがはじまった。



⬆ザンシャインでは天才コンピュータ少女を仲間にできる。



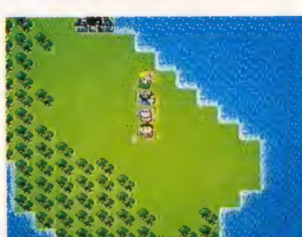
⬅東京都内で一番高いビルといえば…。やっぱりあそこよね。

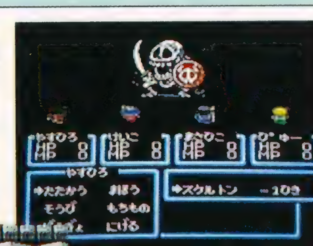
ヘラクレスの栄光2 タイタンの滅亡

R カセット	—	RPG	データイースト	価格未定	発売日未定

ギリシアの国に平和の光を取り戻せ

ギリシャ神話をモチーフにした本格派ＲＰＧのシリーズ第２弾。『２』は最高４人パーティ制となった。世界を神々が治めていた昔、魔王ハデスにさらわれた美の女神ヴィーナスを救出する、という前作のストーリーを受け継いだシナリオ構成。大地震とともに目覚めた闇の魔王を討つため、またひとりの勇者が旅出った。世界のどこかにいる同志２人を探し出し、闇の魔王に挑む。


⬆今度は４人パーティのＲＰＧだ。前作の主人公はストーリーにどう関係してくるのかな？



➡敵のグラフィックは、前作よりもかわいくなったみたいだ。


⬅広い街の中。情報集めはＲＰＧの基本、聞き逃さないようにね。

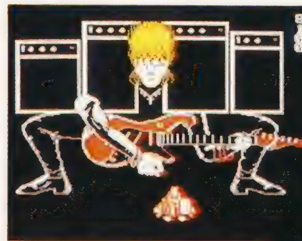

⬇向い合うように並ぶ２つのほこら。中にはなにがあるのか。

キャプテンED

R カセット	—	STG	CBSソニーグループ	¥5,900	発売日未定

間違えないでください、EDです

どこかの宇宙にある変な星、エド星を舞台にしたユニークなSTGだ。日本の江戸時代のような文化を持つエド星の宇宙パイロットが、恋人を救うため大魔王のいるキョウ星へ旅立つ。その間、7つの星々に幽閉された七福神を助けなければならないのだ。この救出した七福神の組み合わせによって、起こるイベントが変わってくる。バリエーション豊かなSTGというわけだ。



⬆まさに掟やぶりのデカキャラだ。こんなヘビメタ野郎を相手にしなくちゃならないなんて…。

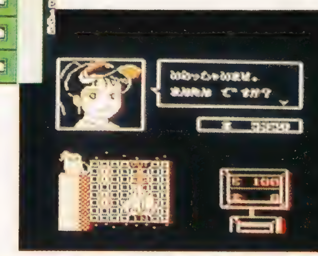


⬅大金を得ることができるかも知れないハイ＆ローゲーム。



⬅単純なSTGではなく、パズル、ACT、RPGの要素もある。

⬇エネルギーを満タンにして再出発。キミの行く手になにが待つ？



なんてったってベースボール

R カセット	B	SPG	サン電子	価格未定	6月発売予定

野球ゲームの極めつけが登場だいっ！

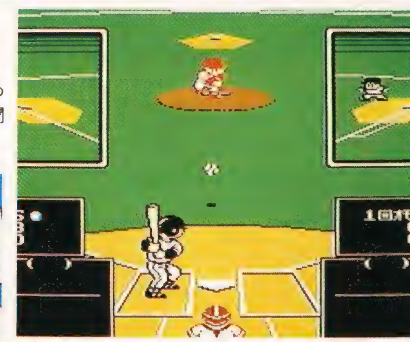
8人まで参加できる勝ち抜きトーナメント戦モードやホームラン競争モード、観戦モードと野球の楽しみ方が、いろいろ選べる野球ゲーム。もちろん、自分のオリジナルチームを作り、登録することができるし、リアルな音声合成により雰囲気も本物にせまる。バッテリーバックアップ機能付きなので、データを消されないでペナントレースを戦うことができるのがうれしいね。



⬆ダブルカセット方式の採用で、いろいろとデータを変更できるようになっている。

⬇4パターンの球場選択もあるし、各チームの応援歌も聞けるのだ。





⬆シフトのタイプが選べるようになっている。乱闘シーンやファインプレイモードなども入っているよ。

スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド

R カセット	—	A・RPG	カルチャーブレーン	¥5,900	6月発売予定

チャイニーズランドを襲った突然の悲劇

アクションゲームだった前作から装いも一変、今度はかなりRPGっぽい仕上がり。とはいえ、コミカルタッチは相変わらず、バトルシーンのカンフーアクションはさらにパワーアップして登場だ。物語は珍の始皇帝が突如現れた妖魔軍団に捕われたところから始まる。そこでカンフーキッド・雀と龍が立ち上がる。ファミコン初の2人同時プレイもできるロープレなのだ。



⬆前作のノリを引き継いだバトルシーン。多彩なカンフー技をくり出せ。

⬇『2』はコミカルなRPG仕立て。笑いすぎに注意。





⬅こんなにかわいいキツネだって、やっつけなくちゃならないのだ。



⬅うす暗いダンジョンに足を踏み入れた雀と龍。闇の向こうには何が？

光GENJI・ローラーパニック

D	AVG	ポニーキャニオン	￥3,200	3月20日発売

ファン必見のアイドルソフト！

超アイドルスター、光GENJIが出演するAVG。キミのメッセージを入力してプレゼントすれば、光GENJIのメンバーがそれを伝えてくれるとか、光GENJIとの相性を占うコーナーだってあるんだぜ。



Dungeon & Magic Swords of Element

—	RPG	ナツメ	価格未定	5月発売予定

3Dロープレの本格派は、これで決まり！

伝説の黒魔術師ダーセスに戦いを挑む、1人の勇者の物語。ほぼすべてのシーンを3D画面で構成した、超リアルRPGだ。最大1500種の魔法や、5000もの戦闘パターンが用意され、キミを神秘的な異世界へ誘う。



パット・パット・ゴルフ

—	SPG	パック・イン・ビデオ	￥3,500	3月下旬発売

おとぎの国でみんな楽しくゴルフしよう！

クラブ選択なんて必要ない!!パターだけでプレイする、パターゴルフゲームの登場だ。お菓子のコースやお城のコースなど、ファミコンならではの楽しいコースを選んだら、家族みんなで楽しくプレイできるのだ。



田代まさしのプリンセスがいっぱい

—	ACT	EPIC・ソニーレコード	価格未定	8月発売予定

かわいい女の子がいっぱい登場!!

マーシーこと田代まさしが、おとぎの国を救うために大活躍。白雪姫やシンデレラの住む4つのフェアリーランドと、敵の大ボス、ウルトラ・マージョのいるマージョ島で、ファンタスティックなアクションが展開する。

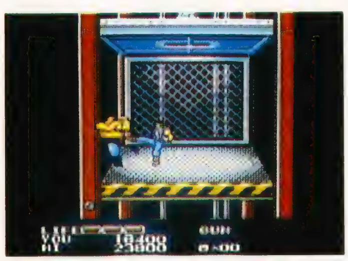


脱獄

—	ACT	ケイ・アミューズメントリース	￥5,600	6月発売予定

鍛えぬかれた肉体を持つ男の、闘いの記録だ

地獄の収容所から抜け出し、自由を勝ち取るための死闘が始まる。数種の銃器、そして自らの肉体を駆使して、迫りくる敵をぶちのめすのだ。アーケード版でも人気の高かった、ハードな男のアクションゲームだぞ。

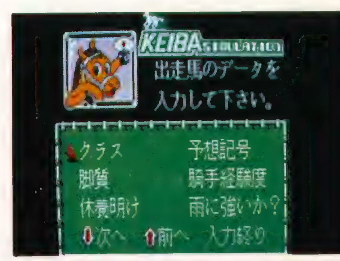


本命

—	SLG	ニチブツ	￥9,800	4月下旬予定

競馬のレース結果を予想するソフトなのだ

コースの状態や馬のコンディションなど、全部で20種を超えるさまざまなデータを入力すると、コンピュータがデータを分析して、着順を弾き出す。競馬ファン必携の、勝ち馬予想シミュレータなのだ。



早耳ドラゴン

●週刊少年マガジンで好評連載中の『名門！第三野球部』が、バンダイから野球ゲームになって登場。発売は、今年の夏ぐらいの予定なんだ。まだ内容は、詳しくは分かっていないけど、とってもユニークな野球ゲームになりそうだ。

●人気グループ、TMネットワークのメンバーが、ゲームの中で大活躍するぞ。タイトルは、『LIVE IN POWERBOWL』でEPIC・ソニーレコードから年末に発売の予定。音楽はもちろんTMネットワークの曲だ。それにメンバーの顔が、デジタイズされて本物そっくりで画面に出てくるぞ。

●以前、この早耳ドラゴンでテクモから、『キャプテン翼』のパート2が出るということをお知らせしたけど、他にもパート2を開発しているんだ。それは、昨年末に発売になった『忍者龍剣伝』。まだ内容は決まってないけど、パート1が映画のようなオープニングデモで、とっても話題になっただけに、パート2も楽しみだ。また、テクモでは野球ゲームも開発中とのことだ。

●バリエから新作情報が2本。7月発売予定のSTG『ヴィーナス戦記』と10月発売予定のA・SLG『ガンヘッド』だ。

●ニチブツから発売予定だった『スーパースタープロレスリング』はポニーキャニオンから出ることになったぞ。

メーカースクランブルインフォメーション | バンダイ

昨年末に新本社ビルが完成しました。それにともない2月27日から、バンダイゲーム情報局の電話番号も変わります。新番号は03-847-0087・0099です。『ファミコンジャンプ』の攻略法や新作の情報などが聞けますよ。

これが私の家族です

持ち運びできる小型ファミコン誕生!!

ゲームボーイ



ついにファミコンが歩きだす。手のひらサイズの、まさに小型ファミコンというべきゲーム機の登場だ。その名も『ゲームボーイ』、発売元はあの任天堂。小さくても機能充実の、ゲーム小僧を紹介しよう。

いつでも、どこでも、だれとでも、ポケットサイズでピコピコできる

ファミコンの弟分である『ゲームボーイ』(12,500円)は、一口でいえば「ハンディタイプのマルチゲームシステム」なのだ。郵便はがきぐらいの大きさで乾電池内蔵、つまりピクニックにも電車にもトイレの中にも持っていけちゃうゲーム機なんだ。しかも、ゲームカートリッジを差しかえるだけで、いろんなゲームが楽しめちゃう。

さらに、ソフトによっては2人同時プレイができて楽しさ倍増。性能面から見てもまだまだいろんなことができる可能性を秘めている。「お出かけ前には『ゲームボーイ』を忘れずに」、なんて時代がくるかもね。

通信ケーブルを使って2人同時プレイも可能



友達の『ゲームボーイ』と通信ケーブルを使って接続すれば、2人同時プレイが可能だ。ただし、2人ともソフトが必要。

もしかしたらRPGソフトも



性能面から考えれば、『ドラクエ』のようなRPGも作れる。ただ、そういうニーズが高まれば……だけどね。

外出先から株の売買が……



まだ予定段階だけど、通信システムをつなげて、外出先からでも株の売買ができるようになるかも知れないのだ。

同時発売される4本のソフト

気になるソフトのほうは、4本が同時発売される。値段は各2,600円。今後もF－1レース、ゴルフ、テニスなどが続々発売される。また任天堂以外のソフトハウスからも発売される予定だ。

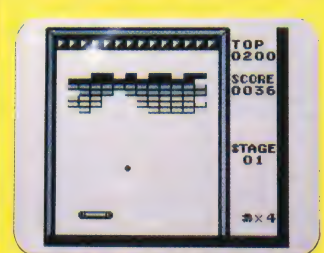
スーパーマリオランド



⬆こんなデカキャラだって動きまわる。

3エリア×4ワールドを冒険する横スクロールアクション。土管の中に入れたり、キノコやフラワーを取ってパワーアップするなど、基本的にはあの『スーマリ』といっしょ。潜水艦や飛行機に乗って、敵を倒したりするシーンもある。

アレイウェイ



⬆初めは普通のブロック崩しだけど……。

一見なつかしのブロック崩し。と思いきや、ブロック全体が横にぐるぐるスクロールしたり、天井に当たると一段ずつブロックがさがってきたりと、バリエーションは豊富だ。全32面のユニークなステージに挑戦しよう。マリオの形に並んだボーナス面もある。

 イラスト／杉山真理

コンパクトボディを大解剖、これがゲームボーイだ



電源スイッチ

外部電源端子

パイロットランプ

画面コントラストボリューム

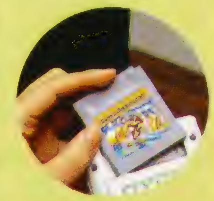
外部接続コネクタ

音量ボリューム

カートリッジ差し込み口

ソフトもコンパクトサイズ

ゲームカートリッジは本体の後ろに差し込む。マッチ箱をひと回り大きくした感じの小型カートリッジなのだ。「小型」というところ以外は、ほんとにファミコンみたい。



液晶画面

先端技術の生んだ、見やすい画面

ゲーム画面は約4cm×4.5cm。ちょっと小さいけれど、新しく開発された液晶画面を使い、見づらいなんてことはない。この液晶画面は、スーパーツイストネマティック液晶という、世界最速の応答スピードを誇る新製品なのだ。

ゲームボーイの頭脳、8ビットCPUから送られた画像は、細かいドットで構成された液晶画面に映し出される。流れるようなスムーズなスクロール、キャラクターのなめらかな動きなど、モノトーン画面とはいえ鮮明でイメージ豊かな映像だ。

先端技術を駆使した新しいゲームワールドが、ここに映されるってわけだ。

コントローラ操作部

ファミコンと同じ形式のコントローラ

コントローラ部分は、十字キー、Ⓐ Ⓑボタン、スタートセレクトといった、ファミコンとまったく同じ形式。すっかり慣れたコントローラだね。手にすっぽり入る大きさだから使いやすさも上々。操作性はかなり期待できそう。



ステレオヘッドホン端子・スピーカー

ステレオサウンドのBGMなのだ

本体のスピーカーからのサウンドも悪くないが、ヘッドホン端子からラジカセなどにつなげれば、大迫力のステレオサウンドも楽しめちゃう。ファミコンに負けないBGMだ。

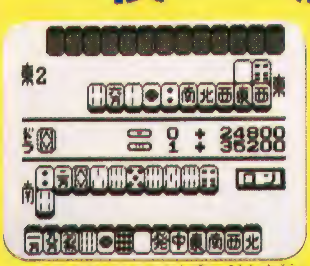


《別売アクセサリー》

本体内の単3電池4本で約15時間もゲームできる。けれど、別売のバッテリーを使えば、さらに長時間の連続使用が可能なのだ。

1. 通信ケーブル——1500円
2. バッテリーケース——1400円
3. 充電式ACアダプター——3800円

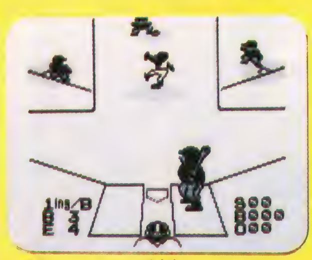
役満



⬆これぞ麻雀の摩訶不思議。国士無双だ。

2人同時プレイも可能の麻雀ソフト。南入の有無などを決める、5つのルール選択ができる。1P用では5人のキャラクターから対戦相手を選べる。この5人が個性豊か。なきまくって手を高くする「泣きの丈」や、役満ばかり上がる「役満仙人」などがいる。

ベースボール



⬆基本をおさえた野球ゲームだ。

みんな大好き野球ゲームも登場。各種の変化球を投げるピッチャーから、それを打つバッター、守る野手にいたるまで、ほとんどファミコンの野球ゲームと同じシステム。これも2人同時プレイが可能。旅先でのベースボールの試合は、よりいっそう興奮しそう。

取材日記

同時発売の4ゲームをやったけど、どれもかなり遊べる。ひと昔前のゲームウォッチなど、足元にも及ばないと思う。ただ、モノトーン画面だから、あまり複雑なゲームは、性能的に可能だとしてもプレイしづらそう。それよりも、2人同時プレイのパズルゲームタイプが盛りあがりそうだ。

号外 ドラプレスポーツ新聞

発行所
ドラゴンプレス情報局
1989年2月10日発行



第2回ベストプレープロ野球アスキーリーグ大会開幕

去る1月28日、アスキー社内会議室で第2回編集部対抗アスキーリーグ大会の開幕3連戦が行われた。前回、奇跡の大逆転優勝を成し遂げた我が㊘ファミコンチーム、東京マルガッツの2連覇なるか!?

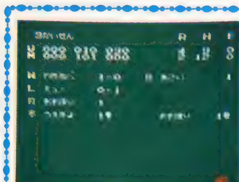


出場チームは前回と同じく、東京マルガッツ（㊘ファミコン）、大東京ヒッポンズ（ファミコン必勝本）、ふぐちりあいあんないつ（ファミコン通信）、GTVアマゾネス（GTV）、超越とうさんとビーパーズ（BEEP）、げーむぼーいず（ゲームボーイ）の6チーム。各チームとも、ドラフトやトレードなどで自チームを強化、また、大会規定に従ってデータを修正し、今大会に挑んだ。

我が東京マルガッツは開幕3連戦（MANモード）をGTVに2勝1敗と勝ち越し、その後も着実に白星を重ね、好スタートを切った。

	試合	勝数	敗数	引分	勝率	勝差	M	F	G	B	H	V	得点	失点	本塁	盗塁	打率	防御
M	15	10	5	0	.667	—	○	1－2	2－1	3－0	2－1	2－1	78	53	18	16	.298	3.24
F	15	9	6	0	.600	1	2－1	○	1－2	2－1	1－2	3－0	66	68	19	15	.270	4.04
G	15	8	6	1	.571	1.5	1－2	2－1	○	3－0	1①1	1－2	80	61	17	21	.319	3.44
B	15	7	8	0	.467	3	0－3	1－2	0－3	○	3－0	3－0	48	55	16	3	.263	3.53
H	15	5	9	1	.357	4.5	1－2	2－1	1①1	0－3	○	1－2	54	73	22	0	.290	4.50
V	15	5	10	0	.333	5	1－2	0－3	2－1	0－3	2－1	○	42	58	20	4	.258	3.67

果たしてマルガッツ2連覇の可能性は!?



電卓片手に頭を悩ませ、マルガッツのデータを作成した今村監督に、今大会にかける意気込みを聞いてみた。

「うちは前回優勝してますんで、今回はあまりデータをいじくってません。マント、ビショップの長打力をAにして、打線の破壊力を強化したくらいですね。でも、他のチームも前回の時とは違って、そうとうデータを煮つめてくるだろうから、2連覇はかなり難しいんじゃないですか。まぁ、前回、首位打者のいまりや、最多勝利投手のたつお、そして、主砲のまるあ、抑えのスパットが期待どおりの活躍をしてくれれば優勝できると思います。とにかくがんばります」

果たして、マルガッツの2連覇なるか!? 最終結果は次号で報告するからお楽しみに！

奇跡はふたたび起きるか!?

これが今期のマルガッツのデータだ!

野手名	打	型	C12３SO	肩	走	眠	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
マント	B	S	・D・・・A	B	B	C	B	B	B	A	0	0	297
ロリパッパ	B	S	・・・・・A	B	A	C	B	B	B	B	0	0	301
いまりや	L	P	・・・D・A	B	A	C	B	B	B	A	＋2	－1	300
まるあ	R	P	・C・・・D	C	C	C	B	B	B	A	＋1	＋1	300
みすたあ	R	P	・C・B・・	C	D	C	B	B	B	A	＋1	＋1	289
ビショップ	R	P	・・D・B・	C	D	C	B	B	B	A	0	＋2	282
スケルトン	B	S	・・B・D・	C	D	D	B	B	B	B	0	0	280
モンク	R	P	B・・・・・	B	E	D	C	C	B	E	0	0	280
あらい	L	P	CCCCCC	C	E	D	B	D	D	C	0	－1	284
ほんま	L	S	・・C・D・	D	E	D	C	D	D	E	0	－1	249
やすだ	R	S	C・・・・・	C	E	D	C	D	D	E	0	0	247
たがし	R	S	・・・・・D	E	E	D	D	D	D	E	0	0	249
えのきぞ	R	P	・・・D・・	E	E	D	D	D	D	E	0	0	252
やまうち	R	S	・・・・・D	E	E	D	D	D	E	E	－1	0	257
○たかひろ	L	P	・E・・・・	D	E	D	D	D	D	C	－2	－2	260
○いちぶ	L	S	・・・・・E	E	E	E	E	E	E	E	－1	－1	240

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
たつお	Ro	B	140	B	B	A	B	B	26
ミュー	Ro	B＋	142	A	B	B	B	B	26
ハル	Lo	A＋	140	A	B	B	B	B	26
ハリー	Lo	A	140	B	C	C	B	B	24
はるき	Ru	A＋	136	B	C	A	B	B	26
○あきもと	Lo	D	130	B	B	C	B	B	24
やすえ	Ro	A＋	140	C	C	D	B	B	24
○まつしげ	Ro	A	144	B	D	E	C	D	22
いさお	Ro	A	134	D	D	C	B	B	24
なかやん	Lo	B＋	144	B	D	C	B	B	24
スパット	Ru	C	136	A	A	B	B	B	28

INFORMATION

ドラゴンプレス

インフォメーション

Event 新・ガルフォース!!

『レア・ガルフォース』完成試写会に応募しよう



『ガルフォース①～③』の新シリーズビデオ『レア・ガルフォース』が、3月21日(LDは3月26日)に発売されるぞ。価格は5,800円。また、発売に先駆けて、完成試写会が行われる。

〈応募方法〉往復ハガキに、①住所②氏名③年齢④学年または職業⑤電話番号⑥希望の会場・日時を書いて、〒162 東京都新宿区市谷砂土原町2－4－1 KSビル3F ㈱CBS・ソニーグループ 映像ソフト事業部「レア・ガルフォース」完成試写会係まで。しめ切りは、2月15日(当日消印有効)。

札　幌	3月12日(日)	共済ホール	〔開演〕14:30～
仙　台	3月12日(日)	日立ファミリーセンター	14:30～
広　島	3月12日(日)	SONY広島第2ビル・8Fホール	13:00～
福　岡	3月11日(土)	明治生命ホール	15:30～
熊　本	3月12日(日)	安田フォーラム・4F スペース5	13:00～
東　京	2月27日(月) 2月28日(火)	九段会館 九段会館	17:30～ 17:30～
名古屋	3月4日(土)	名古屋港文化センター	〔1回目〕13:30～ 〔2回目〕16:30～
大　阪	3月5日(日)	万国博ホール	〔1回目〕12:30～ 〔2回目〕15:30～

Music PCサウンドを満喫

ナムコのPCアルバム『ドラゴンスピリット』



ナムコのPCエンジン用のソフト、『ドラゴンスピリット』『妖怪道中記』『ギャラガ'88』の人気ゲームのサウンドを収録した、「ドラゴンスピリット～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット～」が、アポロンから発売される。ゲーム中では聞けなかった音も入っているので、とっても楽しみ。価格は、CD¥3,000、カセット¥2,500。

Goods 片手での操作も可能

ホリ電機の新製品"ホリカード"
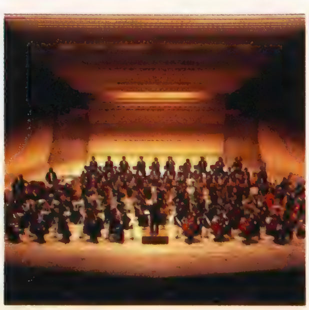


十字ボタンが、上下左右それぞれ独立している、ファミコン用のコントローラー「ホリカード」が、ホリ電機から登場。上下左右の確実な操作が必要になる野球ゲームなどにもってこい。また、片手でも操作できる仕組みになっている。¥1,980で2月上旬発売。

Presents オーケストラ化

FFコンサートにご招待!!

FFの音楽が、東京交響楽団によって演奏されるぞ。コンサートは五反田ゆうぽうと(簡易保険ホール)で5月20日、午後6時に開演だ。現在発売中の『ファイナル ファンタジーI、II全曲集』(CD、カセット)を買った人の中から、2,000名を御招待という"完全招待制"なんだけど、㊙では特別に5組10名様にチケットをプレゼントしちゃうぞ。FFオリジナルカセットケースもあるから、希望者は㊙編集部 FFコンサート係・FFカセットケース係まで、ハガキで応募してね。しめ切りは2月22日消印有効。



Event 答えはゲームの中

2100名にゾイドグッズをプレゼント

東芝EMIの『ゾイド2』の発売日より約3か月間(4月の末まで)プレミアム・キャンペーンが行われるぞ。ゲーム中に、街の人が「○ページのマークを送ってね」と話しかけてくるので、該当するページ(取扱説明書)のマークを応募して商品をもらおう。

ゾイドグッズA



⬆8cmCDゲームミュージック集。計1,500名に。

ゾイドグッズB



⬆ゾイド・バトル・ビデオ(VHS)。計600名に。

Music 大魔界村がCDに

カプコンのゲームミュージック集だ

カプコンファン待望のゲームミュージックCD「大魔界村」が、ポニーキャニオンより1月11日に発売されたぞ。『大魔界村』『ロストワールド』『1943改(新曲のみ)』を完全収録。プラス、カプコンサウンドチーム"アルフ ライラ ワ ライラ"によるアレンジバージョンも入っているんだ。CDは、¥2,800、カセット¥2,500。これは見のがせないね。



新作情報ドラゴンプレス

発車時刻表

はっしゃじこくひょう

記号の見方

D	ディスク	ACT	アクション
T	ファミトレ	RPG	ロールプレイング
B	バックアップ付き	A・RPG	アクションロールプレイング
3	3Dシステム対応	AVG	アドベンチャー
片	片面ディスク	STG	シューティング
W	書き換えのみ	SLG	シミュレーション
※印がない場合はカセット		SPG	スポーツ
(前)(後)	前編・後編	PZG	パズルゲーム
(予)	予価	ETC	その他

月/日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
2/10(金)	赤龍王		AVG	サン電子	5,500	劉邦になり天下をとれ
2/11(土)	京都花の密室殺人事件	B	AVG	タイトー	5,900	密室殺人の謎に挑め！
2/16(木)	ロジャーラビット	D	ACT	ケムコ	3,500	ディズニーの人気キャラ登場
2/17(金)	ハイドライド3　闇からの訪問者	B	A・RPG	ナムコ	6,900	パソコン版移植の本格派
	飛INGヒーロー		ACT	EPIC・ソニーレコード	5,500	飛びながら消火作業を行う
2/20(月)	スペースシャドー		STG	バンダイ	9,800	ハイパーショット付き
2/21(火)	ウィザードリィII　リルガミンの遺産	B	RPG	アスキー	6,500	人気の3DRPG第2弾
2/23(木)	タマ&フレンズ　3丁目大冒険	D	ACT	バンダイ	3,300	まいごのタマは無事帰れるか
	百鬼夜行	B	RPG	ユース	6,200	鬼を倒すため忍者が行く
2/25(土)	ファミコンジャンプ　英雄列伝		A・RPG	バンダイ	6,500	マンガのキャラが100以上登場
2/28(火)	がんばれペナントレース！		SPG	コナミ	5,900	気分は球団オーナー
3/3(金)	魁!!男塾　疾風一号生		ACT	バンダイ	5,800	友情と根性で男をあげろ！
	SDガンダムワールドマップコレクション	W	SLG	バンダイ	500	マップが新しくなった
	早打ちスーパー囲碁		ETC	ナムコ	5,900	囲碁ファン待望の本格派
3/10(金)	ファミリーピンボール		ETC	ナムコ	4,900	対戦モード付き
3/17(金)	ローリングサンダー		ACT	ナムコ	5,500	アーケードで大人気
	爆笑！人生劇場		ETC	タイトー	5,900	人生ゲームをファミコンで
	ジーザス		AVG	キングレコード	5,900	グラフィックがすごい
3/20(月)	光GENJI・ローラーパニック	D	AVG	ポニーキャニオン	3,200	ローラースケートを取り戻せ！
3/24(金)	デビルマン		ACT	ナムコ	5,500	デビルマン対デーモンの闘い
	暗黒神話		AVG	東京書籍	5,900	諸星大二郎原作のFC化
	じゃじゃ丸忍法帳		RPG	ジャレコ	5,800	じゃじゃ丸とさくら姫の冒険
3/28(火)	ドラゴンスピリット　新たなる伝説		STG	ナムコ	5,200	自機がドラゴンのSTG

ディスクライター書き換え中

ACT アイスクライマー　ウルトラマン2　おもいっきり探偵団覇悪怒組　帰ってきたマリオブラザーズ　仮面ライダーBLACK　奇々怪界　キン肉マン2　グーニーズ　スーパーマリオブラザーズ　スーパーマリオブラザーズ2　3Dホットラリー　ダンディー　ドラキュラII　ドンキーコング　ドンキーコングJr.　バーガータイム　爆闘士パットンくん　ファイナルコマンド赤い要塞　ファイヤーロック　ファミコングランプリF1レース　VSエキサイトバイク　風雲少林拳暗黒の魔王　ぼくってウパ　夢工場ドキドキパニック　遊メイズ　妖怪屋敷　レッキングクルー　ワードナの森

RPG アスピック　ウルトラマン倶楽部　カリーンの剣　シルヴィアーナ　ゼルダの伝説

A・RPG 魔塔の崩壊　ファイヤーバム　リンクの冒険

AVG クレオパトラの魔宝　サムライソード　じゃあまん探偵団魔隣組　新・鬼ヶ島　探偵神宮寺三郎危険な二人(前)　なんきんのアドベンチア　ファミコン探偵倶楽部　Mr.GOLD　リサの妖精伝説

STG 亜空戦記ライジン　ガンスモーク　ザナック　ジャイラス　ツインビー　もえろツインビー　ビックチャレンジ！ドッグファイトスピリット

SLG SDガンダムワールド

SPG アイスホッケー　エキサイティングサッカー　エキサイティングバスケット　エキサイティングベースボール　KARATE CHAMP　キック&ラン　コナミックアイスホッケー　コナミックテニス　ゴルフUSコース　スマッシュピンポン　バレーボール　ビックチャレンジ!柔道選手権　プロレス

PZG エッガーランド創造への旅立ち　バブルボブル

ETC エキサイティングビリヤード　極楽遊戯(げーむてんごく)　谷川浩司の将棋指南II　谷川浩司の将棋指南　詰め将棋　タロット占い　ナゾラーランド第3号　パチコン　麻雀　麻雀家族　麻雀悟空　ムーンボールマジック　らじかるぼんば一地雷くん

ディスクライター書き換え開始日

パチンコGP	2月17日
ハレーウォーズ	2月24日
SDガンダムワールドマップコレクション	3月3日
機動警察パトレイバー 第2小隊出動せよ！	3月24日
ピンボール	未定

※2月10日 現在で書き換え中のゲームです

月/日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
3/31(金)	ホームランナイター	B	SPG	データイースト	5, 800	選手を育てチームを強化
	オペレーションウルフ		STG	タイトー	5, 900	人質を救出せよ
	シャドウゲイト	B	AVG	ケムコ	6, 200	悪魔の館を突き進め
3月下旬	松本亨の株式必勝学II	B	SLG	イマジニア	9, 800	億万長者をめざそう
	パット・パット・ゴルフ	D	SPG	パック・イン・ビデオ	3, 500	ビギナー向きパターゴルフ
	アフターバーナー		STG	サン電子	6, 200	アーケードの迫力そのまま
	ビッグチャレンジ!ガンファイター	D	STG	ジャレコ	3, 200	ガンマンが町に平和を取り戻す
4/7(金)	ガーフィールドの一週間		ACT	トーワチキ	5, 500	ユニークなネコの冒険
4月下旬	ファミコン探偵倶楽部2 前編	D	AVG	任天堂	未定	パート1の2年前の事件
	本命		SLG	ニチブツ	9, 800	競馬をシミュレート
	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	B	SLG	光栄	9, 800	CD付きだと¥12,300
4月予定	ベースボールスター	B	SPG	SNK	5, 900	オリジナルチームで優勝めざせ
	谷川浩司の将棋指南III	B	ETC	ポニーキャニオン	5, 800	真剣七番勝負の対局
	株式道場		SLG	ヘクト	未定	実在東証銘柄200社登場
5月予定	ウルティマ 聖者への道	B	RPG	ポニーキャニオン	5, 900	聖者をめざし旅を続ける
	全米プロバスケット		SPG	ビック東海	未定	動きがリアルな本格派
	天地を喰らう	B	RPG	カプコン	5, 900	三国志のRPG
	ファミコン探偵倶楽部2 後編	D	AVG	任天堂	未定	主人公の少年と空木との出会い
	帰って来た!軍人将棋なんやそれ!?		ETC	ソフエル	5, 500	バラエティに富んだ軍人将棋
	Mからの挑戦状		AVG	トーワチキ	6, 000	ホームズシリーズの第3弾
	ダウンタウン熱血物語		ACT	テクノスジャパン	5, 900	またまた"くにお"が大暴れ
	殺人倶楽部		AVG	セタ	6, 800	歯ごたえのある本格AVG
	激亀忍者伝		ACT	コナミ	未定	4人の亀忍者が大活躍
	ダンジョン&マジック		RPG	ナツメ	未定	5000個の戦闘パターン
6月予定	キテレツ大百科		ACT	エポック社	未定	夢の世界から仲間を救え
	ホワイトライオン伝説		RPG	ケムコ	未定	人気映画のファミコン化
	アメリカンドリーム		ETC	ココナッツジャパン	5, 900	12種類のスロットマシーンに挑戦
	激闘プロレス		SPG	テクモ	5, 800	大ワザさく裂のプロレスACT
	スーパーチャイニーズ2 ドラゴンキッド		A・RPG	カルチャーブレーン	5, 900(予)	2人同時プレイのRPG
	脱獄		ACT	ケイ・アミューズメントリース	5, 600	迫る敵を倒しながら脱獄せよ
	アイドル八犬伝		AVG	トーワチキ	6, 000(予)	スターへの階段を上れ
	なんてったってベースボール		SPG	サン電子	未定	FC初のダブルカセット方式
7月予定	究極タイガー		STG	CBSソニーグループ	5, 500	アーケードからの待望移植

7月以降のソフト

〈7月予定〉Willow＊カプコン
ワールド・スーパー・テニス＊アスミック
SDガンダム2＊バンダイ
ヴィーナス戦記＊バリエ
〈8月予定〉ウルトラベースボール(仮称)＊カルチャーブレーン
田代まさしのプリンセスがいっぱい＊EPIC・ソニーレコード
スウィートホーム＊カプコン
北斗の拳3＊東映動画
〈9月予定〉マルサの女＊カプコン
シャンカラ 陰謀の惑星＊アイ・ジー・エス
御存知 弥次喜多珍道中＊HAL研究所
〈10月予定〉ガンヘッド＊バリエ

発売日未定のソフト

魔獣都市ナーガ／HOLY DIVER＊アイレム
ダンジョン放浪記／忍者らホイ＊アスキー
名門多古西応援団＊アスミック
ドラゴンクエストⅣ＊エニックス
LIVE IN POWERBOWL＊EPIC・ソニーレコード
メルビィルの戦い／黄金バット(仮称)／うさぎ次元の盗難事件／マイト&マジック＊学研
飛龍の拳3／シェラザード2＊カルチャーブレーン
新説・宮本武蔵(仮称)＊キングレコード
甲子園＊ケイアミューズメントリース
麻雀大会＊光栄　必殺道場破り＊シグマ
かってにシロクマ＊CBS・ソニーグループ
キャプテンED(仮称)＊CBS・ソニーレコード
ガデュリン＊セタ
フェアリーテイル＊ソフトプロ
ロボコップ／ドラゴンニンジャ／ヘラクレスの栄光2 タイタンの滅亡＊データイースト
V'BALL(仮称)＊テクノスジャパン
キャプテン翼2／忍者龍剣伝2＊テクモ
坂本竜馬＊東芝EMI　燃える!お兄さん＊東宝
地獄のインナーウォーズアバドックス＊ナツメ
マインドシーカー／ドラゴンバスターII 闇の封印／天下一武士(仮称)＊ナムコ
スーパースタープロレスリング＊ポニーキャニオン
サンダーバード／未来戦士ライオス＊パック・イン・ビデオ
メタル・スレイダー・グローリー＊HAL研究所
道（タオ）＊バップ
美味しんぼ／モンスターパーティ＊新正工業・バンダイ　名門第3野球部(仮称)＊バンダイ
アーコン＊BPS
サンサーラ・ナーガ／虹のシルクロード＊ビクター音産
ファンタジー／ファンタジーII＊ボーステック
プレジデントの選択(仮称)／武田信玄2／ゾンビ(仮称)／妖怪大戦(仮称)＊ホット・ビィ
ザナック2(仮称)／AD & D®／Quarter Back Scramble＊ポニーキャニオン
明治維新＊ユース

※タイトル・発売日・価格は変更する場合があります

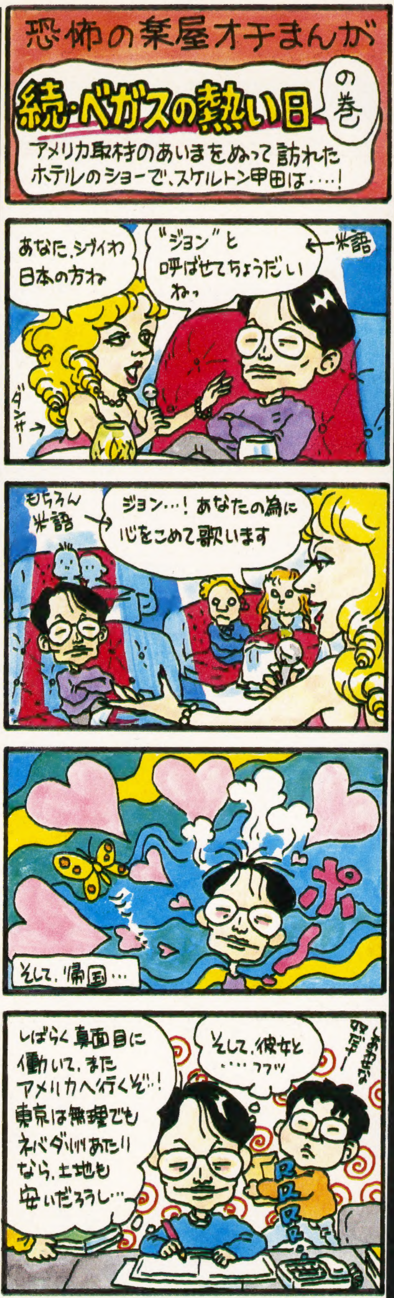
次号予告

次号も、ドラクエ大特集

(勝)だから早い！ (勝)だからよくわかる!! ダントツのドラクエ情報第3弾をはじめ、『ファミコンジャンプ』緊急特報、など情報満載。発売が待ちどおしいから1日早く23日発売だ!!!

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン (勝)ファミコン 第4号は

2/23 (木) 発売



おたより、プレゼント応募のあて先は
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F
(勝)ファミコン編集部 の各コーナーあてに送ってください。

急告 ライター大募集!

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上) を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あて先： 〒102 東京都千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル
(勝)ファミコン編集部 ライター募集係

EDITORS' NOTES

激動の1989年である。総力を結集して、読者に喜んで頂ける良い雑誌を作るぞ。(3月に結婚する某副編集長のおとうさんから、「編集後記、いつも楽しみに読んでます」と言われ、もうめったなことは書けなくなったと自覚する㊧だ。)

やった!! 第2回ベストプレープロ野球大会で、わがマルガッツが堂々の2連覇。続くベースボールスター大会でも優勝。って夢を見ちゃった。正夢になればいいけど。最近出版社対抗のゲーム大会が多いなあと感じている(潔)です。

アメリカに行ってきた。ステーキも食ったし、ロブスターも食った。が、満面笑みを浮かべて婚前愛妻弁当を食べる高さんには勝てない。外人娘にモテた甲田だって勝てない。いーなー高さんは……。そろそろ私も……。 (塚)

コンプティーク3月号(2/8発売)の編集後記（な）の続き。とゆーわけで、必殺4文字固めのイボは酒好きで、酔ったらさすがのワシでさえかなわないのだが、立派にポルシェに乗ってます。やっとで、ジェネラルフィットネス終了(貫)

清水の舞台から飛び降りる覚悟でファルトボート（折りたたみカヌー）を買う決心をした。これで今年は全国の川を下るぞ！ 問題は旅費が残るかどうかだな。 (甲)

今年も2月がやってまいりました。P社のAさん(自称、23)、去年はチョコレートをありがとうございました。ひとつ、ぜひとも今年もよろしくお願いしたいのですが…。 (山)

でででででたーっ!! 私が大好きなバンド、ニューオーダーの新譜『テクニック』がでたーっ!! 明るいようでどこか暗い独特のビートにブットビ!! お好きな方はどうぞ。(松)

もうすぐバレンタインデーですね。ボクが欲しいのは①CDプレーヤー②S—VHSのデッキ③2LDKのマンション。でも最近一番欲しいのは手作りのおべんとうです。(渡)

今号を最後に普通の女の子にもどる私です。お世話になったみなさん、ありがとうございました。読者のみなさん、また会う日まで元気でファミコン少年していてね。 (杉)

※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。
※質問電話9900は、当分の間お休みさせていただきます。

Staff

Editor in Chief……佐藤 辰男
Senior Editors……高野 潔／塚田 正晃
Managing Editor……角田貫士朗
Editors……甲田 秀昭／高山 修一
杉浦 朋子／松本 剛／渡部 雅人
Contributing Editors……Kライターズクラブ
柳沢 孝文／三之瀬耕平／羽根 正人
橋本理恵子／高木陽一郎／平井 秀
竹下ひろし／中村 敏彦／衛藤 祐子
佐藤 裕史
Writers……中嶋 昭歩／大竹 雅法
丸山 秀樹／山本 裕司／山崎 拓
超音速（渡部功一／安田亮）／小峯徳司
岡本 敦行／西川 真貴／工藤 裕貴
菊池 晃弘／井沢 寛／今村 文二
小林 研一／奥山 浩幸／岡田 直子
Photographers……福家久仁子／林 久平
倉部 和彦／林 克典／岩瀬 典久
分部 辰浩／庄司 康治／加藤 幸広
Designers……12 to 12
（野口 敏治／三宅ひさし／内堀 明美
桑原 晶子／高見みなこ／藤井 学）
アトム・スタジオ／I'LL PRODUCTS
梶井 尚基／斉藤 和代／渡辺 省三
小林 博明

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン (勝)ファミコン

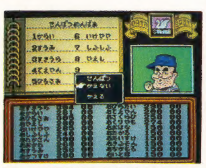
●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

第3号
1989年2月24日
定価 320円
発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-9861
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27004-2/24


月刊ドラゴンマガジン
FANTASY SENSATION
DRAGON Magazine
3月号
1月30日(月)発売!
580yen
1周年記念感謝号!!
いのまたむつみ特集
●風の大陸 映画「宇宙皇子」
DRAGON HALF
ファイブスター物語
風の大陸
●ファーラムの剣
●機神幻想 ルーンマスカー
●バセット英雄伝 エルヴァーズ
●アンバランスな放課後
●星間貿易商タオ

任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

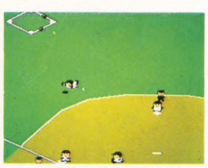




あっ、こ、この監督(かんとく)は…!?



2つのリーグでペナントレース


ダイビング・キャッチ!!

- "あとチョット…" もナイスキャッチ! 超美技(ファインプレー)の連続(れんぞく)だ!!
- 打率(だりつ)、ホームラン、防御率(ぼうぎょりつ)もバッチリ記憶(セーブ)。
- 2つのリーグでペナントレース。目指(めざ)すは優勝(ゆうしょう)・日本一(にほんいち)!!

3月31日発売!! 希望小売価格 5,800円
(バッテリーバックアップ付カセット)

DECO データイースト株式会社 〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 TEL.03-398-5317・5425

月2回発行 ㊙ファミコン vol.3
1989年2月24日発行(毎月2回第2・第4金曜日発行)第4巻第3号通巻69号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(221)9861(編集部) ☎03(817)8523(販売部)
定価320円
T4912700402328

大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27004-2/24